PlayStation™ MAGAZINE
NUMÉRO 15 • DÉCEMBRE 1997

UNIQUE !
7 Démos jouables

Gran Turismo
LA SIMULATION DU SIECLE

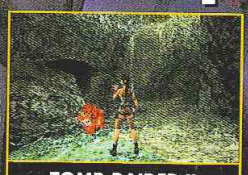
Encore plus givré, taré, déjanté
CRASH BANDICOOT 2

CADEAU ! Le Guide d'Achat 1997 Toute la PlayStation en 16 pages !

RÉVÉLATIONS SUR L'Odyssée d'Abe 2

G-POLICE

OVERBOARD ! (2 JOUEURS)


TOMB RAIDER II

CRASH BANDICOOT 2

COLONY WARS

TOCA TOURING CAR

MACHINE HUNTER

T 6856 - 15 - 49,00 F

ISSN : N°1271 4755 • NUMÉRO 15 • DECEMBRE 1997 49 F • BELGIQUE 320 FB • SUISSE 12,50 FS

M6 TURBO RACING

LE JEU QUI MONTE, QUI MONTE, QUI MONTE...

"Son succès ne devrait pas tarder car c'est l'un des meilleurs jeux de course sur PlayStation."

Consoles + : 95%

"M6 Turbo® Racing possède des atouts de choc"

Player Fun : 94%

- 5 MODÈLES DE VOITURES PRÉVUS POUR DES REVÊTEMENTS DE CIRCUITS TOUS DIFFÉRENTS : BUGGIES 4X4, SPORTS, RALLYE, DAKAR, INDY CARS.
- 42 CIRCUITS DONT 6 CACHÉS.
- 40 VOITURES.
- POSSIBILITÉ DE JOUER À **2, 3,** OU **4** SANS AUCUN RALENTISSEMENT DU JEU.

ocean

EUTECHNYX™

PlayStation™

Distribution exclusive Ecudis.

M6 Turbo est une marque déposée " " and PlayStation are trademarks of Sony Computer Entertainement Inc - © 1997 Ocean Software Limited. © 1997 EUTECHNYX Ltd.

Feedback

Et de treize ! Voici pour vous, en exclusivité mondiale, le treizième feedback de l'histoire de PlayStation Magazine. La chance est avec nous (nous comprend vous, car nous + vous lecteurs = nous). L'année finit ainsi en beauté, avec la sortie en douce de Rhona Mitra qui n'est plus le sosie officiel de Lara Croft, et l'arrivée en fanfare d'un clone de chair et de sang de Rascal (dont nous aimerions récupérer la photo), héros boutonneux d'un titre Psygnosis. Ultime conseil avant l'inévitable bascule en 1998 : profitez sereinement, sans croire aux rumeurs non fondées, des derniers jours de l'année en cours ! On se retrouve l'an prochain pour de nouvelles polémiques.

db Avec le froid, les idées fleurissent

A quand une petite simulation spatiale sponsorisée par la NASA ou Ariane Espace, jeu où l'on pourrait faire décoller des fusées, mettre en place des satellites et les réparer ?

Gregory Godefroy de Sottevast (50).

Simulation sponsorisée

Ah, l'espace et les étoiles ! A défaut de simulation pure et dure, penche-toi un moment sur le divinement «space» Colony Wars de Psygnosis ! Cette version interactive des meilleurs films de SF intergalactique devrait réussir à te faire patienter. Car peut-être la NASA est-elle déjà en train de plancher sur un soft ? Le géant américain n'est-il pas à l'origine de la réalité virtuelle, moyen idéal pour contrôler un robot sur la lune à partir de la Terre?... Une excellente idée prise au hasard parmi celle qui nous sont parvenues ce mois-ci. Avec le froid, l'hiver et tout le tralala, il semblerait que les idées fleurissent. A suivre avec l'incontournable rubrique «Quand sort quoi?» ci-dessous.

TITRE DU JEU	ÉDITEUR	EST-IL ANNONCÉ ?	DATE DE SORTIE EN FRANCE
Final Fantasy Tactics	Squaresoft	non	-
Atlantis	Cryo	oui	-
Sailor Moon	-	non	-
Rock'n Roll Racing 2	Interplay	oui	janvier 98
Vandal Hearts 2	Konami	non	-
Warcraft III	-	non	-
Rapid Racer 2	-	non	-
Legacy of Kain 2	BMG	non	-
V-Rally 2	Infogrames	oui	99
Star Wars Monopoly	Hasbro Interactive	non	-
WipEout 3	-	non	-
Medievil	SCEE	oui	avril 98
Need for Speed 3	-	non	-
ISS Pro 2	Konami	probablement mi-97	-
Constructor	Acclaim	oui	-
Dungeon Keeper	Bullfrog	oui	-
The Curse of Monkey Island 3	Lucasarts	non	-
Jedi Knight	Lucasarts	non	-
POD	Ubi Soft	non	-

Hires man

Je possède une PlayStation depuis un an et j'en suis très heureux. Je me pose cette question : qu'est-ce que la haute résolution?

Laurent Marin de Pau (64).

Deux secondes, please. J'ouvre mon lexique, décroche mon téléphone et appelle Londres. Paul Holman, technology group manager chez SCEE m'accorde deux minutes : «La haute résolution confère à un jeu une touche de réalisme exceptionnelle. Chaque image est deux fois plus détaillée que dans un jeu en résolution normale. Bien sûr, développer un soft en haute-rés, demande un certain savoir-faire de la part des programmeurs. Cela prend du temps. Techniquement parlant, il faut savoir que sur PlayStation, il est possible d'avoir trois types de résolution : 256 x 512, 320 x 512 et 480 x 640. Plus le nombre de pixels est élevé, mieux c'est. Pour prendre l'exemple de Rapid Racer qui est en haute résolution, le nombre de pixels est de 480 x 640.» Merci, doc.

G-POLICE

UN JEU CRIANT DE VERITE

"Psygnosis s'apprête à frapper un grand coup avec ce jeu."
GEN 4

"Qu'est-ce que c'est beau ! J'ai beau être habitué, G-Police m'en a encore collé plein les mirettes."
JOYSTICK

"Un effort probant a été apporté au scénario. Mais G-Police c'est avant tout de l'action en 3D temps réel. Des sensations en perspective."
PC JEUX

"Ce jeu d'action 3D s'annonce comme un des plus beaux jeux de l'année."
PC FUN

SORTIE LE 28 NOVEMBRE EN PCCD

Avec plus de 35 missions incroyables, G-Police vous offre l'opportunité de patrouiller dans les rues de l'avenir, aux commandes de votre propre hélicoptère de combat, équipé de l'armement le plus sophistiqué. Les paysages reproduits avec une exactitude extrême forment une toile de fond éblouissante pour un jeu plein de coups de théâtre, qui vous tiendra en haleine jusqu'à la dernière minute.

PlayStation PC CD ROM PSYGNOSIS SIDEWINDER psygnoline

PSYGNOSIS RCS PARIS B 383 825 821

"PlayStation" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
©1997 PSYGNOSIS Ltd. G-Police, the G-Police logo, Psygnosis logo are trade marks or registered trade marks and copyright 1990-97 of Psygnosis Ltd. ALL RIGHTS RESERVED.

...e et appelle
...eux minutes.
...nelle. Chaque
...ale. Bien sûr,
...rogrammeurs,
...l est possible
...de pixels est
...on, le nombre

...ette question.
...n de Pau (64).

...DE SORTIE
...ANCE

...98

...risée

...un moment sur le
...meilleurs films de
...A est-elle déjà en
...la réalité virtuelle.
...nte idée prise au
...dessous.

...ASA ou Ariane
...en place des
...e Sottevast (50).

...issent

Feedback

Méfiez-vous des contrefaçons

Si je vous écris, c'est parce que j'ai quelques problèmes (c'est très sérieux). Dans le numéro 13 de PlayStation Magazine, en découvrant Rhona Mitra, ou devrais-je dire la «beauté qui incarne Lara», j'ai moi-même eu l'idée de postuler en tant que sosie live de Rascal, la future mascotte de Psygnosis. C'était bien sûr pour délirer, mais figurez-vous qu'après avoir contacté l'éditeur, il m'a répondu que c'était d'accord ! Imaginez que je vais être à Rascal ce que Rhona est à Lara. Comme vous pouvez vous en douter, j'ai 15 ans et mes parents n'ont pas beaucoup apprécié, mais la proposition de Psygnosis a l'air sérieuse. Que faire?

Loïc L. de Loos (59).

Devenir sosie live de Rascal

Info ou intox? Peu importe, car tu nous a beaucoup fait marrer. Incarner Rascal ne doit pas être à la portée du vulgum pecus. Etre un tant soit peu myope, avoir de l'acnée et maîtriser le look «teenager 'ricain» demande une bonne dose de savoir-faire et d'humilité. Que faire? Pourquoi ne pas essayer? Peut-être Psygnosis te fera-t-il poser pour des pubs? Peut-être finiront-ils par t'envoyer promouvoir l'image de Rascal dans les salons du monde entier? Réfléchis bien.

Aurore et son fan club

Cher tous, en me délectant de la rubrique Feedback (comme d'habitude) du dernier numéro, je suis tombé sur la lettre d'Aurore et je dois dire que je comprends ce qu'elle ressent. C'est vrai qu'à cet âge-là - 15 ans -, une grande majorité des mecs est stupide. Je fais heureusement partie de la minorité des mecs intelligents qui savent apprécier les jeux vidéo et la PlayStation à leur juste valeur. Aurore, si tu le veux bien, je souhaiterais établir un dialogue constructif avec toi...

Rémi dit Guismo II de La Crau (83).

Je vous écris pour correspondre avec Aurore De Brot qui vous a récemment envoyé une lettre, faisant appel aux fans de la PlayStation de sexe féminin ainsi qu'aux adolescentes et aux mecs pas trop débiles. J'en profite pour préciser que je trouve les mecs de 15 ans souvent moins stupides que les filles de leur âge !

Mademoiselle Julie-Ellen Günbil de Paris (75).

Q.I. et jeux PlayStation !

Faudrait accorder vos violons, les amis ! Entre les garçons qui défendent les filles et les filles qui accusent les filles, on en perd presque son latin. Très chère Aurore De Brot de Genève, merci d'avoir soulevé la polémique. Nous te chargeons de répondre toi-même au courrier qui nous est arrivé en masse (en grande majorité des garçons, aïe !). Juste un truc, au passage : à y réfléchir, nous ne pensons pas qu'il faille avoir un Q.I. de 154 (celui de Sharon Stone qui revendique le fait d'être un génie, hum !) pour s'éclater sur PlayStation ! Confidences pour confidences, ne vous plaignez pas trop ! Vous n'avez pas idée de ce qu'est un vrai «garçon débile». Venez faire un tour dans nos locaux, vous verrez que si la débilité pouvait se mesurer, nombre de testeurs serviraient de mètre étalon !

Pas de problème, une fois

J'ai 13 ans et je souhaiterais m'abonner à PlayStation Magazine. Mon problème est le suivant : j'habite la Belgique et sur chaque bulletin est écrit «Réservé à la France métropolitaine». Aussi, comment faire?

Pierre-Antoine Tissot de Bruxelles (Belgique).

Tout le Monde peut s'abonner à PSMag

Don't worry, be happy ! Belges, Suisses, Ivoiriens, Martiniquais... vous êtes de plus en plus nombreux à nous demander s'il est possible de s'abonner à PlayStation Magazine sans pour autant appartenir à la «France métropolitaine». La réponse est oui, évidemment. Pour ce faire, vous pouvez au choix, taxer le téléphone du voisin (pour ne pas payer la communication vous-mêmes) ou lui piquer son stylo pour envoyer un mot et expliquer votre problème. Selon l'endroit où vous habitez, les tarifs varient. Si vous vivez très loin de chez nous, qu'un simple camion ne suffit pas, il se peut que notre service abonnement vous demande si vous préférez recevoir PlayStation Magazine par avion ou par bateau ! Aussi, soyez clairs ! Pour notre part, nous ne vous remercierons jamais assez de votre soutien. Un numéro de téléphone : (international) + 33 + 1 + 44.89.41.16. Une adresse : Service abonnement de PlayStation Magazine, TSA 20224, 92887 Nanterre cedex 9, France.

Gare à l'acidité !

Je suis un fan de la trilogie Alien et j'ai vu Alien, la Résurrection. J'ai entendu dire qu'une adaptation sur PlayStation de cette œuvre cinématographique était prévue. Info ou intox?

Rydy Ripley, fils cloné d'Helen, de Tourcoing (59).

Alien 4 sur PlayStation

Lorsque nous avons enquêté sur Die Hard Trilogy, jeu développé par Probe et édité par Fox Interactive, il nous a été confirmé qu'un jeu mettant en scène les célèbres aliens de Giger était prévu. A l'époque, cela remonte à deux ans, ces messieurs de Fox évoquaient même la possibilité d'un remake d'Alien vs Predator sur Jaguar, en mieux naturellement. Depuis, le chien a longtemps aboyé et la caravane est passée. Avec la récente sortie d'Alien, La Résurrection, nous avons toutefois recueilli de nouvelles infos. L'adaptation du film de Jean-Pierre Jeunet est effectivement prévue. Ron Perlman, interviewé dans ce numéro, en parle. Enfin une certitude ! Malheureusement, nul ne connaît la date de sortie.

Une collec' en or

Avez-vous l'intention de proposer des reliures, car fidèle depuis le premier numéro, je crains d'en égarer certains?

Guillaume Lajeunesse d'Albert (80).

Des reliures pour votre mémoire !

C'est à l'étude. Nous sommes conscients des besoins des lecteurs, mais les fêtes approchant, nous avons préféré repousser de quelques mois l'éventuelle fabrication de reliures. Chacun ici est convaincu que ce serait une bonne chose. Reparlons-en début 98 et, en attendant, mangez du poisson pour conserver toute votre mémoire !

du dernier
prends ce
s mecs est
qui savent
ux bien, je
Crau (83).

une lettre,
tes et aux
ns souvent

Paris (75).

on !

es filles et
Aurore De
répondre
s garçons,
un Q.I. de
éclater sur
n'avez pas
ous verrez
!

blème est le
à la France

s (Belgique).

peut
Mag

s de plus en
PlayStation
réponse est
one du voisin
voyer un mot
ous vivez très
abonnement
ateau ! Aussi,
soutien. Un
abonnement

or

des reliures,
ero, je crains

d'Albert (80).

émoire !

nscients des
les fêtes
pousser de
lication de
ue ce serait
out 98 et, en
r conserver

KicKers®
LA LEGENDE EN MARCHE

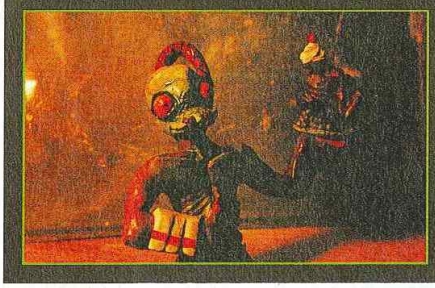
Perfect your style

Liste des points de vente disponible au 02.51 43 15 31

Feedback

Toutes folles d'Abe !

Salut ! Voici Abe et un Glukkon confit pour PlayStation Mag !
Stéphanie Delisee de Quimper (29).



Les dieux de la Net-Yaroze

J'ai fait l'acquisition d'un micro-ordinateur et depuis, j'ai une idée qui me trotte dans la tête : je voudrais acheter la Net-Yaroze, car ce que j'aime faire par-dessus tout, c'est créer... Je me demande pourtant si cela ne serait pas une bêtise. Je crée d'ores et déjà des musiques techno sur mon PC, en plus de séquences en images de synthèse. Je pense cependant que concevoir un jeu est beaucoup plus difficile (s'il faut être bon en maths, c'est mal barré, et si la notice est en anglais, je ne suis pas prêt de m'en sortir !). Bref, je me demande si je ne vais pas me lancer dans quelque chose que je risque de regretter. Qu'en pensez-vous?
Hicham Boualouchen de Stenay (55).

Net-Yaroze : l'aventure internationale

La Net-Yaroze intéresse, c'est un fait. Nous recevons de plus en plus de lettres à son sujet. Il est vrai cependant que des zones d'ombre subsistent. Faut-il se lancer dans l'aventure? Est-il plus difficile d'adhérer au club Net-Yaroze lorsqu'on vit en France? A Priori, quiconque souhaite programmer sur Net-Yaroze est bienvenu. Pour répondre à la question cruciale posée ci-dessus, le manuel est traduit en français. Mais avoir de sérieuses notions d'anglais est indispensable pour qui désire concevoir des softs. D'autant plus que le principe même de la Net-Yaroze est d'offrir aux créateurs en herbe du monde entier la possibilité de dialoguer et d'échanger des informations par le biais d'Internet (dans Net-Yaroze, il y a «Net»). Croyez-vous pouvoir discutailler avec un Japonais, un Espagnol ou un Américain en français? Permettez-nous d'en douter. Aussi, l'expérience vaut-elle le coup d'être tentée? Oui, à condition de savoir que c'est un investissement financier (le prix avoisine les 550 livres anglaises, soit près de 5 000 francs français) et personnel. Dès lors, tout peut arriver. En Angleterre récemment, un développeur sur Net-Yaroze a été embauché par Codemasters, l'éditeur/concepteur : ce dernier avait été sidéré par le jeu que l'utilisateur de la Net-Yaroze a conçu !
Pour commander, deux adresses :
Sur Internet : ps_yaroze@interactive.sony.com
Ou envoyer un courrier à : Sony Computer Entertainment Europe, Yaroze Application, Waverley House, 7-12 Noel Street, London W1V4HH.

Future et culture

Que de progrès ! Passionné par les voitures de sport et les courses auto, je suis un fan des jeux de caisses. Il en sort malheureusement trop souvent sur PlayStation.;. Serait-il possible que les éditeurs et développeurs ralentissent la cadence car je ne sais plus lequel acheter ?
Gaël Audoin, PlayeurStation qui voudrait acheter tous les bons jeux, d'Angoulême (16).

La réponse par George Fornay, président de Sony Computer France : «Je suis convaincu que trop de jeux tuent le marché... Mais pas trop de BONS jeux. Sur PlayStation, contrairement à la concurrence, parmi la masse de jeux sortant chaque mois, deux à trois titres sont des tops. Personne ne s'en plaindra. C'est aussi ce qui fait notre force.» En clair, pourquoi râler? Les rayons sont pleins et le joueur n'a que l'embarras du choix. Il est libre d'acheter ce qu'il souhaite. Aucun éditeur ne le force à se ruiner. Une situation idéale, non?

Longue vie à la PlayStation

J'ai entendu parler d'une chose abominable : la PlayStation aurait une durée de vie de 2 ans avant de tomber en panne ?!? Franchement, j'espère qu'il s'agit d'une fausse rumeur...
PlayStationMad de Nulle Part.

Le bruit court que la PlayStation aurait un défaut de construction et qu'après une ou deux années d'utilisation, le lecteur de CD serait à remplacer. Info ou pipo?
Sylvain alias Voldo.

Gare aux fausses rumeurs

Bizarre. Qui peut bien avoir l'esprit suffisamment tordu pour lancer de telles affirmations? Les concurrents? Non, ils sont beaucoup trop fins et intelligents pour s'abaisser à ça. Deux ou trois revendeurs prêts à tout pour se faire mousser? Voici qui serait très étonnant. Alors qui? Pourquoi stresser? Une console est faite pour durer, à l'instar d'un réfrigérateur ou d'un four. S'il est indéniable que tout finit par s'user, la durée de vie d'une PlayStation n'est certainement pas quantifiable.

Confédération des illustrateurs

J'admire tout ce que vous faites et en particulier le travail de votre illustrateur... D'où mon problème : je ne connais pas son nom. Qu'est-ce que le Pi encadré peut bien vouloir dire? «Professionnel illustrateur»? Si tel est le cas, c'est bien trouvé. Je n'aurai donc qu'une question à vous poser : quel est son vrai nom? Personnellement fou de dessin, ce «Pi» est une référence pour moi et s'il sortait un album, je serai le premier à l'acheter.
Grégory Germe de Wahagnies (59).

L'homme mystère existe, il vit chez nous, dans nos locaux, enchaîné à son bureau avec ses pinceaux. Ses œuvres, il les signe d'un «Pi» encadré rageur. Pierre le Pivain de son vrai nom est notre illustrateur préféré. Nous l'avons recueilli à une époque de sa vie où il recherchait une certaine paix intérieure. Nous l'avons convaincu de rester... Et depuis, pour lui, c'est l'enfer. Car nous voulons qu'il aille toujours plus loin, qu'il se surpasse constamment. Bien que talentueux, Pi n'a pas encore sorti d'album bien qu'il ait aussi illustré des albums de jeux de rôle. Qui sait cependant ce que l'avenir lui réserve?

Ils vous ont marqué ...
Adam & Eve
Bonnie & Clyde
Stone & Charden
Marc & Sophie
Jonathan & Jennifer
... ILS VONT VOUS LES FAIRE OUBLIER !
NIKKI
FARGUS
Pandemonium 2 ™
« PlayStation » et «PSX» marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.
BMG INTERACTIVE
Astuces, Infos, Cadeaux : 3615 BMGI* 1,23 Fttc/mn
08 36 68 90 89* - http://www.bmginteractive.com
CRYSTAL DYNAMICS

PRENEZ
CE MANCHE À BALAI
ET FAITES LE MÉNAGE
ACE COMBAT 2

COMPATIBLE
AVEC LA NOUVELLE
MANETTE
ANALOGIQUE

ACE COMBAT 2 TM & © 1995, 1996 NAMCO Ltd. Tous droits réservés.

namco

POWERLINE
08 36 68 22 02*

http://www.playstation-europe.com

L'ACTUALITÉ
DE LA PLAYSTATION 24H/24
ET LES CONSEILS DE
SPÉCIALISTES EN DIRECT
(2,23 F/MIN).

3615 PlayStation
Le service Minitel officiel de la PlayStation*

PlayStation

GÉNÉRIQUE
PlayStation **magazine N°15** Décembre97

LARA EST ENFIN LÀ !

Des cadeaux par milliers

A mesure que nos rues s'illuminent, que nos sapins se chargent de guirlandes et de boules colorées traditionnelles, nos rayons de magasins s'encombrent des dernières nouveautés de jeux. Quoi de plus sympa que d'offrir un jeu pour Noël, ou une console, lorsque l'ami n'est pas encore équipé? Tout le monde l'a bien compris, et les éditeurs les premiers. Alors chacun propose son jeu idéal, son chef-d'œuvre, son titre si particulier, c'est-à-dire profondément original. Tout et n'importe quoi, ou presque, mais c'est la tradition. Qui s'en plaindrait si ce n'est les saumons et les oies ? Seulement, il faut bien choisir, n'est pas Crésus qui veut. Pour vous simplifier la vie (toutes proportions gardées !), PlayStation Mag vous a préparé un guide d'achat indispensable pour ne pas se tromper. 16 pages pour faire le bon choix, 16 pages à emmener avec soi au milieu des rayons, des cohortes de jeux, des guirlandes et des sapins flamboyants.

Un nouvel ami pour Noël !

Jean-François Morisse

Gran Turismo sera peut-être l'un des trois grands jeux de l'année 98. Un nouveau système de développement qui pousse la PlayStation dans ses derniers retranchements.

L'Odyssée d'Abe 2 sera-t-il le jeu de l'an 2000? On peut le croire à entendre ses créateurs. Oddworld vous dévoile en exclusivité ses futurs projets. 20

Trois interviews exclusives ! George Fornay président de Sony C.E. France, Ken Kutaragi le créateur de la PlayStation et Fumija Fujii, artiste au service de la PlayStation, vous livrent leur vision du jeu de demain.

Gex 2, Grand Theft Auto, Skull Monkeys... des noms qui ne vous disent rien, mais qui prédisent l'année 98. A découvrir. 48

Lara Croft enfin là, l'aventure est à votre porte. Et si ça ne suffisait pas 16 autres titres vous attendent.

En attendant notre prochain numéro Hors-Série Astuces et Solutions à paraître en janvier 98, voici nos derniers tips PlayStation. Tout un programme. 152

Feed back 4
Abonnement 157 & 167
Le CD de démos 164
Petites Annonces 173

TRAVELLINGS

Actua Soccer 2	128	Frogger	140
Adidas Power Soccer 2	126	Jersey Devil	132
Alerte Rouge	94	NBA Live'98	130
Colony Wars	106	Pandemonium 2	118
Crash Bandicoot 2	114	Time Crisis	102
Les Chevaliers de Baphomet 2	98	Toca Touring Car	112
Devil's Deception	134	Tomb Raider II	86
FIFA'98	122	Versailles	142
Formula Karts	138		

140
132
130
118
102
112
86
142

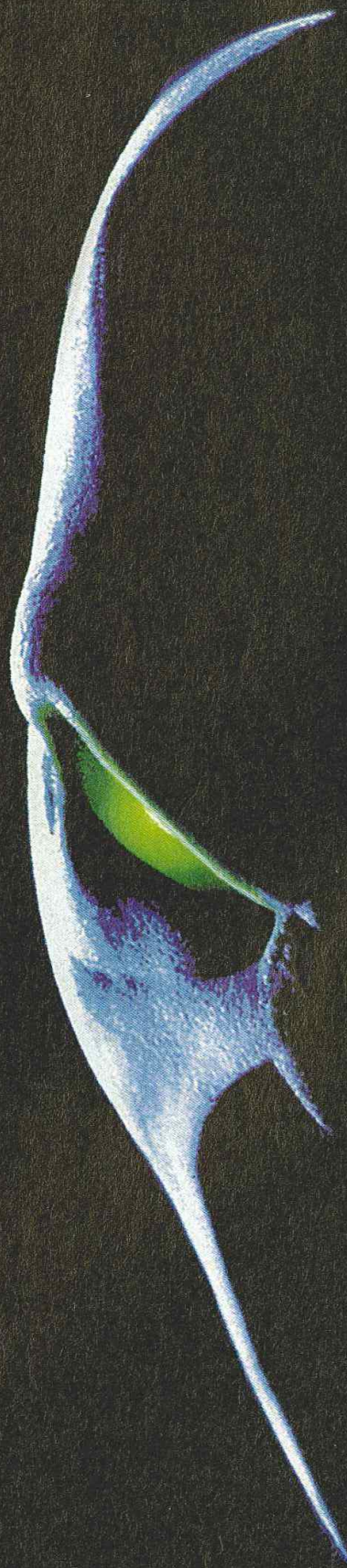
SPAWN

L'album de la rencontre Métal-Techno

Spawn...la B.O.F. qui scelle la rencontre entre
es 15 plus grands groupes de Rock / Métal du moment
et les 15 leaders de la mouvance Techno / Jungle.

En écoute et à prix vert dans toutes les Fnac

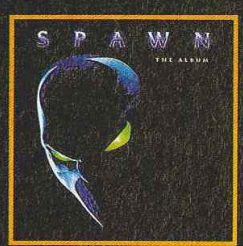
Le CD Rom collector* SPAWN offert à l'occasion de la sortie du film en salle le 10 décembre



15 titres originaux
disponibles nulle part ailleurs

Filter + The Crystal Method
Korn + Dust Brothers
Marilyn Manson + Sneaker Pimps
Metallica + DJ Spooky
Silverchair + Vitro
Henry Rollins + Goldie
Kirk Hammett + Orbital
Incubus + DJ Greyboy
Mansun + 808 State
Stabbing Westward + Josh Wink
Butthole Surfers + Moby
Tom Morello (RATM) + Prodigy
Slayer + Atari Teenage Riot
Soul Coughing + Roni Size

+ Bonus track
Morphine + Apollo Four Forty



CD / K7 / LP / MD

Retrouvez la série Spawn sur Canal JIMMY

www.sonymusic.fr/spawn

METROPOLITAN FILMEXPORT
NEW LINE CINEMA
IMMORTAL
epic
LE PRIX VERT fnac
fnac

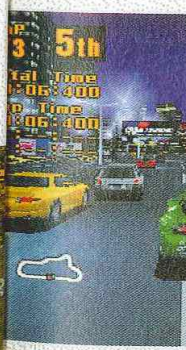
Gran Turismo

The Real Driving Simulator

La simula ti d

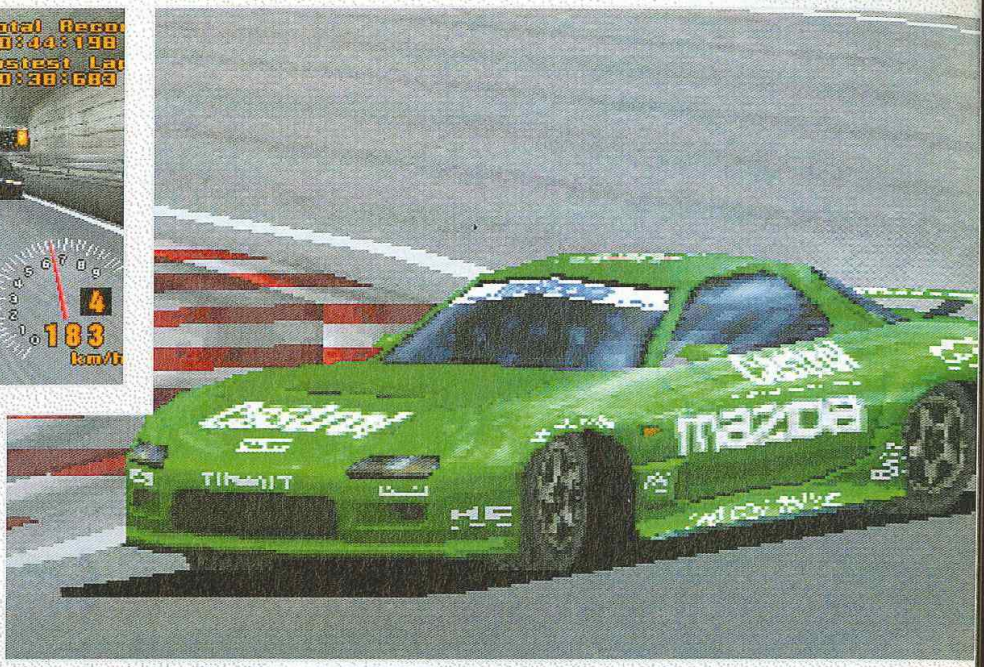
Quels sont d'après vous les ingrédients pour faire d'un produit d'apparence classique (quoique) le plus vraisemblable best-seller de l'année 98? Simple. Dans un CD, mettez le réalisme de Porsche Challenge, la beauté de MediEvil, l'animation de Ridge Racer, les options de FIFA 98, le fun de Parappa the Rapper, ajoutez-y des modes de jeu par dizaines, des options à l'infini et une bonne dose de "Profiler" (cf. encadré). Agitez... et voilà Gran Turismo, LE jeu technologiquement le plus abouti de la PlayStation. Avanti !

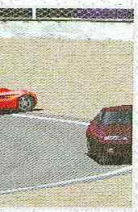
Par Nourdine Nini



Une vue à la Ridge Racer

no
r
la tion du siècle !

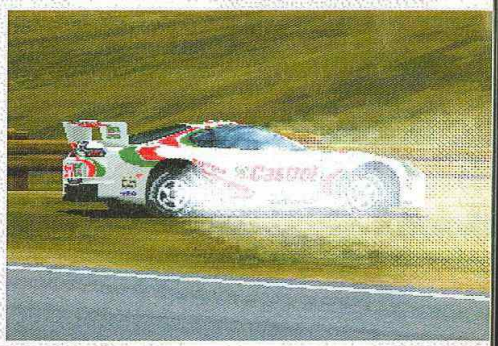




Une vue à la Ridge Racer et une autre plus classique.

Brûlez tous vos jeux de bagnoles !

Il est des jeux qui demeureront à jamais dans les mémoires de certains d'entre nous. Pacman, Tetris, Super Mario, Final Fantasy VII pour ne citer qu'eux... Autant de chefs-d'œuvre qui, chacun en leur temps nous ont fait passer des nuits blanches inoubliables. Eh bien, il en sera certainement de même avec Gran Turismo ! Le jeu ultime de simulation automobile, concocté par les spécialistes de Sony Japon, le "team Yamauchi" (tiens?) comme il est - orgueilleusement? - indiqué sur la page de présentation, a tous les atouts pour devenir l'un des jeux de la décennie. Rien que ça ! Tout a été pensé avec un souci du détail et de la perfection qui frise l'insolence. Quand on voit ce qu'il y a la plupart du temps du côté des courts métrages, on est en droit de se poser quelques questions... Du réalisme dans le comportement des véhicules en passant par le challenge proposé et la multitude d'options en tout genre, le soft semble avoir été conçu comme une poupée Gigogne : il y a toujours une autre surprise derrière une option ! De plus, "conceptuellement" parlant, GT innove radicalement. Et c'est généralement la marque des - quelques - jeux qui passent réellement à la postérité...



Une leçon de dérapage ! Essayez de repartir, mais pas trop brusquement en vous allez continuer à fumer longtemps !

Le jeu à deux en écran splitté ne change rien à l'animation ! Une prouesse, on vous dit !

Les options de GT :

Il serait vraiment trop long d'énumérer tout ce que renferme avec exactitude Gran Turismo en terme d'options. Voici toutefois en vrac ce qu'il y a et ce qu'il sera possible de faire :

- 3 niveaux de difficulté.
- 2 joueurs écran splitté (animation inchangée !)
- Manette analogique et NeGcon disponibles.
- Acheter des voitures après les courses.
- Passer 3 permis différents (B, A et A international) avec parcours chronométrés à effectuer sans faute. Avec, pour chaque "permis", 8 étapes différentes !
- Disputer les Championnats : Central League et Special League.

Central league :

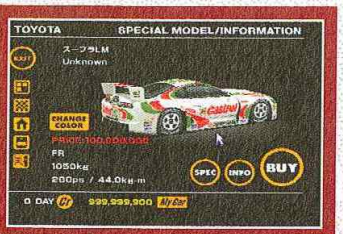
Se divise en 4 coupes (S, C, G et W), selon les différents permis qu'il aura fallu préalablement gagner.

Special league :

Se dispute avec au choix un véhicule Normal, "Booste", plus léger, avec traction avant, traction arrière ou 4 roues motrices !

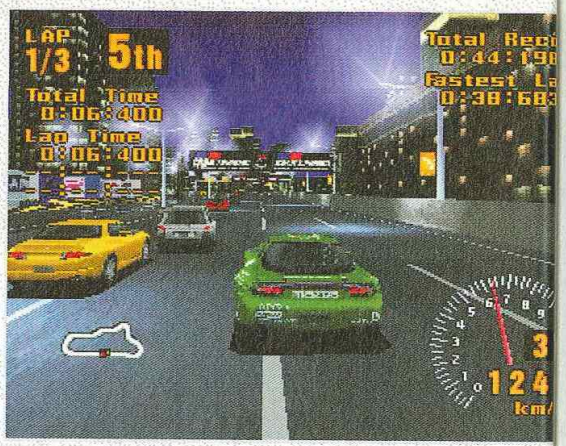
- Time Trial : entrainement sur les 11 parcours du jeu.
- Spot Race : 5 parcours à effectuer... Nous n'en savons pas plus pour l'instant.
- Mode 2 joueurs : avec écran splitté etc.
- Evénement : impossible de savoir exactement de quoi il retourne, mais il est question de 400 m et 1 000 m. départ arrêté, de différentes courses et notamment des confrontations à trois entre les USA, le Japon et l'Angleterre...

Et tant d'autres choses encore !



300 voitures au compteur !

Non, ce n'est pas une faute de frappe ou une mauvaise relecture de nos ami(e)s (par ailleurs fort courtois et d'une extrême lucidité) correcteurs de textes ! En comptant bien toutes les voitures de base, les boostées, les prototypes et tutti quanti, on nous en promet un aussi grand nombre ! Je ne sais pas pourquoi, mais j'ai l'impression que des nuits blanches, presque blafardes se profilent à l'horizon, quelque part là-bas. Pas si loin que ça finalement...



Conception originale pour un jeu hors-norme

Comme son nom l'indique un peu, Gran Turismo se propose bien gentiment (c'est sympa de sa part, on le remercie) de nous montrer ce que l'on peut faire avec des voitures... de toursime, lâchées tels des lionceaux avides de sensations fortes sur des circuits automobiles. Dans son extrême bonté, Sony nous a livré clefs en main une saison complète de GT, dans laquelle on part de tout en bas d'une échelle enduite de savon noir et d'où l'on gère seul comme un grand, les paramètres qui devraient nous permettre de grimper très vite dans la hiérarchie des "top drivers". Même si le côté "humain" est inexistant : il n'est question en effet que des marques de voitures, pas des pilotes. Bien qu'il soit encore trop tôt pour être catégorique sur tous les points, les infos étant pour l'heure loin d'être totalement définitives, il est clair que désormais avec GT le concept de jeu de course va être complètement bouleversé et redéfini. Au départ, deux choix s'offrent à vous : celui de faire une course d'arcade classique (Quick Arcade) avec la possibilité d'une course simple contre 5 autres participants, ou bien de vous entraîner contre un collègue (en splitté) ou encore tout seul. Mais peut-être préférez-vous opter d'emblée pour le deuxième choix et son Championnat complet? Avec tout ce que cela comporte de joies et de peines? Des joies car vous allez pouvoir tout contrôler à votre guise (couleur des voitures, choix de la compétition, des options techniques, etc.). Et des peines pour les frais que vous allez devoir engager dans l'achat des bolides dont vous rêvez ! C'est ça le capitalisme moderne. Après chaque course, une somme d'argent en rapport avec votre place à l'arrivée vous permettra en effet de vous payer des véhicules de plus en plus puissants... Et tout cela depuis votre Tour de Babel, alias le garage à l'intérieur de votre "Home", endroit stratégique d'où toutes vos décisions se prendront. D'ailleurs, chose incroyable, une notion de temps a été implémentée dans le jeu. Elle se compte en journées et signifie forcément quelque chose !

Des "replay" à couper le souffle !

Bien entendu, vous l'aurez tous et toutes compris au vu des photos : le plus impressionnant demeure belle et bien la simulation en elle-même. Et vous avez raison. Gran Turismo se montre non seulement complet dans le domaine des options, mais aussi et surtout bluffant en ce qui concerne les modèles physiques des voitures. Cela est déjà prodigieux lorsqu'on est

10 marques de voitures en tout !

C'est sans aucun doute pour des raisons contractuelles que des noms aussi prestigieux que Renault, Mercedes ou encore Porsche ne figurent pas sur la liste des voitures de GT. On y trouve, en effet en grande majorité des modèles japonais, ainsi que quelques américains et anglais. Voici toutes les marques qui s'affronteront sur la piste : Subaru, Toyota, Nissan, Honda, Mazda, Mitsubishi, Aston Martin, Chevrolet, Chrysler et TVR. Faites votre choix de bourgeois...

3615 VIRGIN GAMES*
*2,23 F la minute
08 36 68

RESIDENT EVIL

- DIRECTOR'S CUT -

PLUS D'INTERDITS SUR PLAYSTATION.

VERSION
NON CENSURÉE
+ DÉMO JOUABLE
RESIDENT EVIL II

3615 VIRGIN GAMES* Astuces, infos, cadeaux.
*2,23 F la minute
08 36 68 94 95*

CAPCOM
Virgin INTERactive
http://www.virgininteractive.fr

© Capcom Co., Ltd. 1996 © Capcom U.S.A, Inc 1996. All rights reserved. Resident Evil is a trademark of Capcom Co., Ltd. Capcom is a registered trademark of Capcom Co., Ltd.
Distributed by Virgin Interactive Entertainment Europe (Ltd). Virgin is a registered trademark of Virgin Entreprises Ltd. PlayStation and the PlayStation logo are trademarks of Sony Entertainment Inc.

11 circuits inédits !

Tous aussi sélectifs les uns que les autres, les circuits ne sont pas de vulgaires cercles ou ovales mais ont été pensés par de vrais spécialistes de la course automobile. Reliefs et chicanes agrémentent de façon magistrale chacune des "arènes" pour fous du volant ! Les voici dans le désordre :

1 - High Speed Ring (3.100 Km)
2 - Trial Mountain (3.949 Km)
3 - Grand Valley -East Section - (3.025 Km)
4 - Clubman Stage Route 5 (2.466 Km)
5 - Autumn Ring (2.950 Km)
6 - Deep Forest (3.580 Km)
7 - Special Stage Route 5 (3.776 Km)
8 - Grand Valley (5.340 Km)

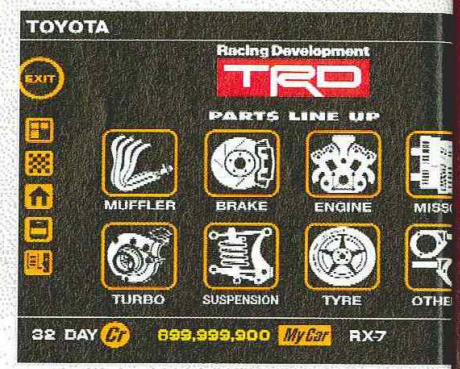
Et aussi : Autumn Mini, Test Course et Special Stage R11.

Le départ se fait à 6. Votre position est celle des essais préliminaires.

dans la course et que de la vue arrière (je vous rassure, il y en a deux autres !), on observe ses concurrents, mais cela apparaît de façon encore plus flagrante lorsqu'on tente le freinage au frein à main ! La voiture se dérobe effectivement de manière magistrale, à un tel niveau que si l'on en abuse, le retour au point mort n'est pas bien loin ! Même punition si l'on freine trop fort en courbe ! De plus, chaque véhicule se distingue réellement par son comportement. A la fois pour sa vitesse de pointe et sa tenue de route, mais plus encore pour la manière de le piloter. Si c'est comme ça avec tous les engins (ce qui est le cas pour l'instant), ce serait véritablement une prouesse réalisée là par les développeurs nippons ! Inutile d'ajouter que les "replay", que l'on peut à loisir sauvegarder à la façon de Motor Toon 2 (!) sont les plus beaux jamais vus sur PlayStation et que l'animation est proche de la perfection, avec un joli quasi 0 % de clipping ! A priori, il n'y aurait pas de casse-moteur ni de destruction en temps réel dans GT. Mais il n'est pas rare de faire de jolies envolées (proches du tonneau !), ce qui pourrait occasionner quelques taches dures à ravoir. Ce qui expliquerait en passant, l'option nettoyage du garage ou alors l'arrêt au stand durant les courses. Les bruitages sont, quant à eux, ultra réussis mais les musiques hum...

Je n'en peux plus !

Pourquoi ai-je comme l'impression que tous les prochains jeux de course auto réalisés par les grands éditeurs (au hasard Psygnosis, Namco, Sony etc.) et qui sortiront courant 98 seront juste fantastiques? Pourquoi n'ai-je plus envie de dormir, avec ce jeu dans les mains dont personne ne pourra me déposséder? Non, personne. L'équipe de Sony Computer Japon a-t-elle été blessée dans son orgueil en voyant les prouesses technologiques de Sony America (Crash Bandicoot 2) et de Sony Europe (Porsche Challenge, Rapid Racer) pour avoir pondu un tel chef-d'œuvre? Des questions simples et qui trouveront assurément une réponse dès l'an prochain ! En attendant, croyez-moi, réservez Gran Turismo dès maintenant, la rupture de stock est prévue pour fin mars 98...

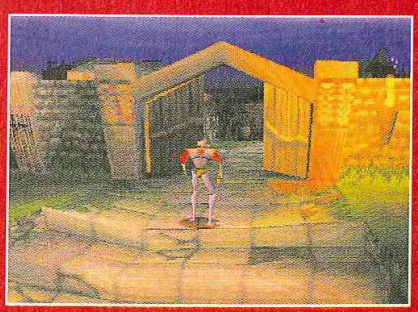


A vous de voir ce qu'il vous faut pour améliorer votre bolide... Bonne chance !

Le nouveau kit de développement PlayStation

Paul Holman : "Le Profiler sera à l'origine d'une nouvelle génération de jeux vidéo !"

En découvrant les images de Gran Turismo, nous avons tellement halluciné que l'on a fini par douter. Etait-ce du bluff? Sony Computer Japon nous aurait-il caché quelque chose? Les champignons du déjeuner étaient-ils aussi fameux que le chef l'affirmait? Nous devions savoir. Une enquête de longue haleine au dénouement heureux : Sony avait bel et bien fait en sorte de garder le secret au sujet d'un... nouveau kit de développement sur PlayStation, rien que ça ! Interrogé à ce propos, Paul Holman, Technology Group Manager chez SCEE à Londres, s'en est expliqué : "Ce kit qui porte le nom de Program Analyzer ou Profiler est amené à remplacer le premier kit de développement PlayStation. Ses fonctions sont si exceptionnelles, que nous ne pouvions en parler plus tôt. Sa principale qualité consiste à déterminer précisément ce qu'il est possible de modifier et d'améliorer dans un jeu en cours de développement. Relié à un PC, il sait dire à quel point l'on peut encore augmenter le nombre d'images par seconde sans risquer de faire ralentir la console. En clair, il informe les concepteurs du potentiel restant avec exactitude, pour une meilleure exploitation des capacités de la PlayStation. D'autre part, ce kit est capable de dénicher les bugs très rapidement et de les éliminer. Le Profiler permet aussi de voir sur un écran de télévision les images d'un jeu en début de programmation (avec l'ancien kit, il fallait travailler longtemps sur PC avant de juger du résultat sur PlayStation). Grâce à lui, les moteurs 3D des jeux seront optimisés... On peut vraiment penser qu'une nouvelle génération de jeu va naître dans les mois à venir !" Actuellement en vente, les développeurs du monde entier peuvent se le procurer. S'ils disposent du premier kit de développement, ils peuvent l'échanger - carrément ! - moyennant 10 000 francs. Gran Turismo et MediEvil sont les premiers titres conçus avec le Profiler à paraître en 1998. On en jappe d'impatience.



plus !

ession que tous les
uto réalisés par les
Psygnosis, Namco,
courant 98 seront
vie de dormir, avec
ra me déposséder?
r Japon a-t-elle été
ouesses technolo-
oot 2) et de Sony
pour avoir pondu
s et qui trouveront
n ! En attendant,
ntenant, la rupture

DUKE DÉTRUIT LA COUCHE D'OZONE

DANGER IMMÉDIAT POUR VOS CONSOLES

DUKE NUKEM 3D

GT INTERACTIVE

PlayStation

96.9 VOLTAGE FM

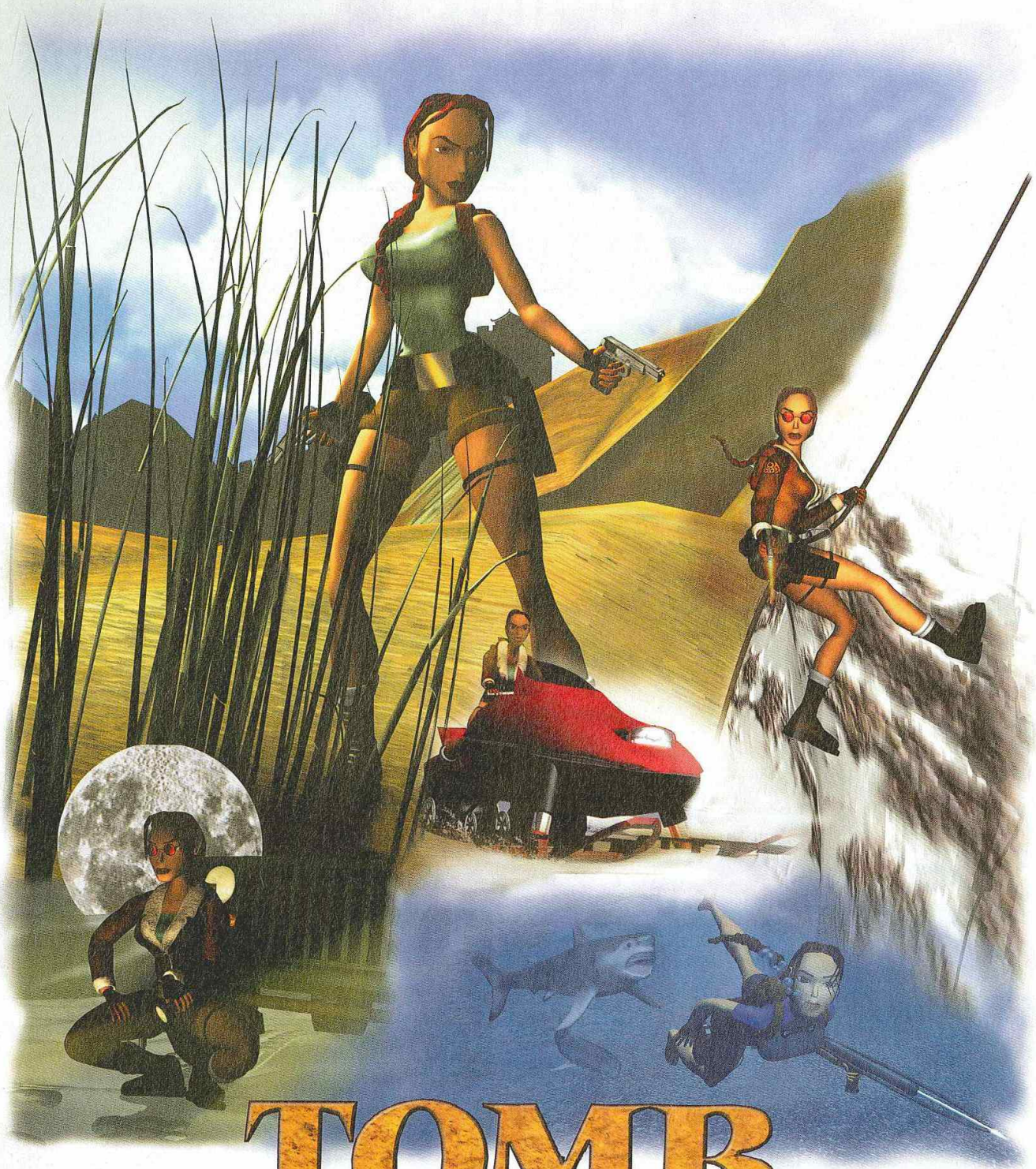
3615 GT INTERACTIVE*
Ligne GT : 08 36 68 14 11*
Infos Astuces Cadeaux

M6M LA CHAINE MUSICALE

MC2 ADVERTISING

*2,23 F/mn.

Duke Nukem 3D™ ©1996, 1997 3D Realms Entertainment, Inc. Tous droits réservés. Publié et distribué par GT Interactive Software Corp. Toutes les marques, logotypes et copyrights appartiennent à leurs sociétés respectives.



TOMB RAIDER II™

STARRING

LARA CROFT

DANS LA LIMITE
DES STOCKS DISPONIBLES

PlayStation

PC CD

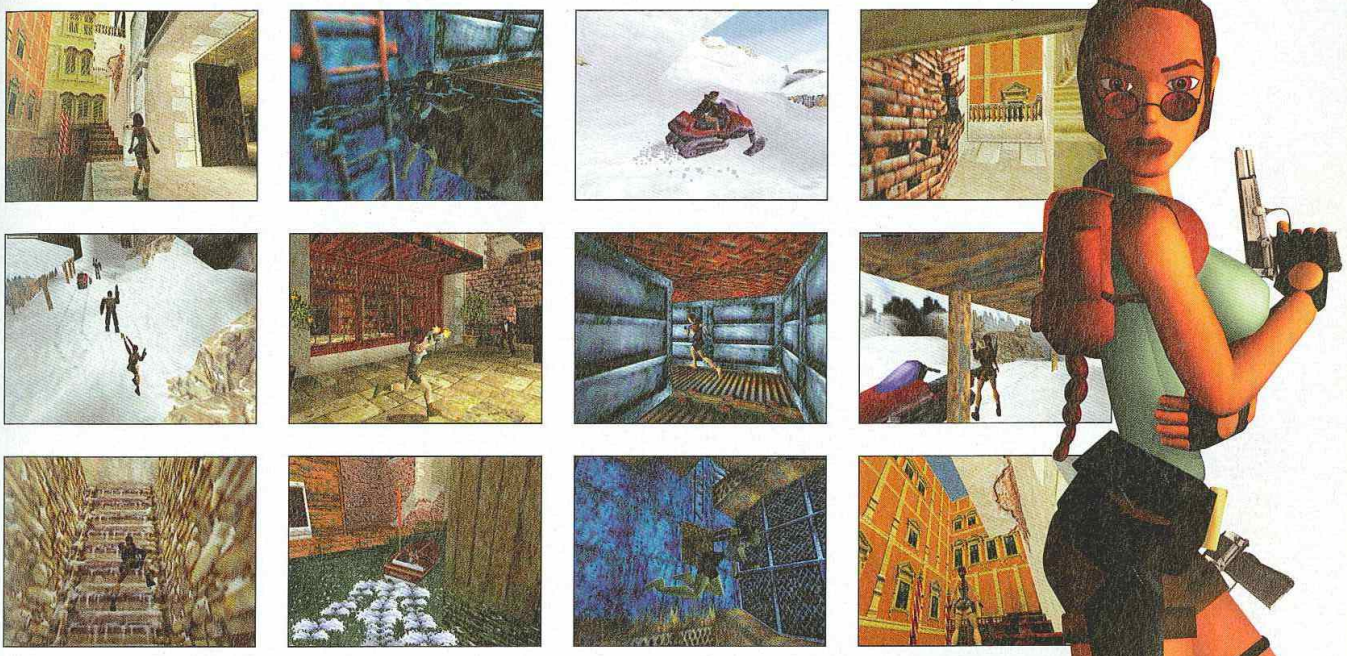
OPTION

3Dfx

PETER'S PLANE

TOMB RAIDER © et

TU REVES DE LARA CROFT ? ALORS, TU COURS DEJA UN GRAND DANGER !



TOMB RAIDER II EST DISPONIBLE A PARTIR DU 21 NOVEMBRE. UN BON CONSEIL : JETTE TOI DESSUS, SINON TU RISQUES DE PASSER LES FETES SANS LARA !

Concours, Astuces et Solutions
Support Technique
08 36 68 19 22*
3615 TOMBRAIDER*
www.eidos-france.fr
2,23FF/min.

TERRITOIRE REDSKINS

ALLOCINÉ
Les Films, les Salles, même les Billets

LA TETE DANS LES NUAGES

EIDOS INTERACTIVE

CORE

TOMB RAIDER© et TM 1997 Core Design Limited. © & ℗ Eidos Interactive Limited. Tous droits réservés. PlayStation et PlayStation, marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

A quoi ressemblera l'Odyssé

Par Benjamin Janssens

Au sujet de la suite de L'Odyssée d'Abe

"Si l'industrie du jeu est un champ de bataille, Munch's Oddysee fera l'effet d'une bombe nucléaire !"

Lorne Lanning

ssée d'Abe 2 ?

Trois ans pour réaliser un jeu, c'est long. Mais lorsque le jeu en question se nomme L'Odyssée d'Abe, on comprend mieux ! Révolutionnaire parce qu'intelligent, drôle et graphiquement novateur, ce titre est le premier d'une série de cinq (on vous l'avait dit, souvenez-vous). Pour les fêtes - et pour vous -, nous avons interrogé Lorne Lanning, président d'Oddworld Inhabitants au sujet de la saga et des titres à venir. Surprise, il a bien voulu dévoiler quelques secrets, en exclusivité.

PSM : L'aventure Oddworld a commencé il y a plus de trois ans. Avec le recul, que tirez-vous de cette expérience?

Lorne Lanning : Des maux de crâne à n'en plus finir et beaucoup de nuits blanches.

PSM : Aucune fierté?

L.L. : Si, naturellement. Mais je ne suis pas seulement fier du jeu, je suis aussi très heureux de constater que nous sommes parvenus à fonder un vrai studio de développement. Ces trois années n'étaient qu'un début... Le gros avantage aujourd'hui est que nous n'avons plus à monter de structure : nous sommes - enfin - libres de concentrer nos efforts autour du développement.

PSM : Autour de L'Odyssée d'Abe 2, par exemple? (question anodine, comme ça, quoi)

L.L. : Nous travaillons actuellement sur deux titres, dont la suite directe de L'Odyssée d'Abe. Son nom : Munch's Oddysee (L'Odyssée de Munch, a priori, NDLR). Ce jeu n'est pas prévu avant 1999...

PSM : Nous allons devoir attendre autant de temps?

L.L. : Oui, car Munch's Oddysee est développé pour les futures générations de consoles de jeu comme la Dural de Sega et la PlayStation 2, et (côté micro cette fois) pour les prochains PC à 600 MHz ! Il est donc trop tôt pour en parler, mais sachez que nous effectuons des tests, nous préparons le terrain. De fait, pour l'heure, aucune machine présente sur le marché ne peut répondre à nos ambitions, en termes de capacités surtout. Le résultat sera quelque chose que personne n'aura vu jusque-là.

PSM : Quelque chose de... «révolutionnaire»?

L.L. : Révolutionnaire et «évolutionnaire». Vous rirez aux larmes et pleurerez. Le langage parlé dans un jeu, les émotions, les interactions, la 3D et le genre - inconnu à ce jour - seront les principaux atouts de ce second opus. Bien que cela paraisse prétentieux, le terme «jeu» lui-même n'aura plus la même signification. Je suis prêt à parier que, quel que soit le budget de nos concurrents, leur potentiel et leurs antécédents, rien ne sera à la hauteur. Si l'industrie du jeu est un champ de bataille, Munch's Oddysee fera l'effet d'une bombe nucléaire !

PSM : Vous évoquiez un autre titre en préparation...

L.L. : Parallèlement, nous travaillons, il est vrai, sur un autre jeu prévu lui sur PlayStation et PC pour le dernier trimestre 1998. Ce jeu exploitera davantage les capacités de la console 32 bits de Sony et nous permettra d'explorer plus encore l'univers dans lequel vit Abe.

PSM : C'est une «fausse» suite?

L.L. : Nous souhaitons montrer d'autres facettes de l'environnement d'Abe, aller plus loin. Il n'a jamais été question de réaliser une fausse suite, un jeu intermédiaire. Nos «Oddworld Inhabitants», les créatures que nous avons créées seront plus présentes. Leurs émotions, leurs attitudes seront plus soignées. Le langage tiendra une grande place dans l'évolution du scénario.

PSM : Justement, quel est-il?

L.L. : L'histoire se résume à : «Que se passe-t-il après la fermeture de la Rupture Farm?» En agissant de la sorte en fin de jeu, Abe cause une catastrophe dans la chaîne des Rupture Farms. Cet arrêt définitif empêche effectivement une autre Rupture Farm dirigée par des Glukkons de fonctionner correctement et de fabriquer un ingrédient appelé «Soulstorm Brew» (NDLR : un breuvage sûrement très spécial !). Là encore, je ne peux en dévoiler davantage.

PSM : Quel en sera le titre?

L.L. : «Abe Gets Boned N' Brewed» (Alors là, tous à vos dicos pour comprendre la signification du jeu de mot, NDLR).

PSM : Un jeu qui sera cette fois en 3D?

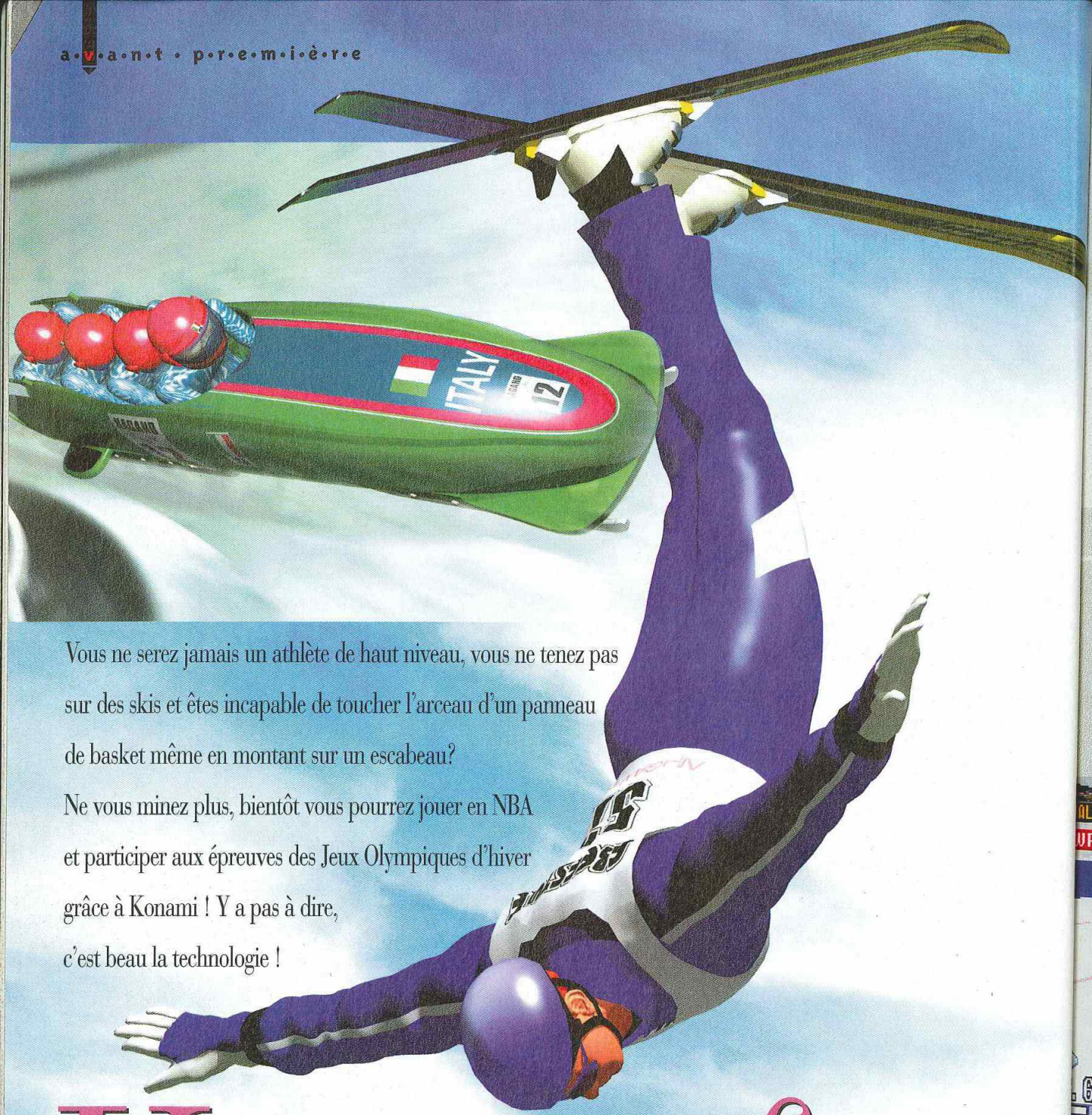
L.L. : Non, pour deux raisons : nous ne voulons pas dérouter les joueurs ayant déjà fait la connaissance d'Abe et nous pensons que l'amélioration du fun, de l'intérêt d'un jeu est mille fois plus important qu'une modification du moteur. Nous avons donc utilisé les bases du moteur d'origine, son cœur, pour lui insuffler une vie nouvelle, avec des éléments inédits. Une mini-révolution, en fait !

PSM : Plus concrètement, à l'écran, nous aurons droit à quoi?

L.L. : Sachez que lorsque nous implémentons les lignes de codes qui définissent les émotions des personnages, les vingt personnes présentes dans la salle se tordent de rire ! Les nouvelles interactions produites parlent d'elles-mêmes. Des créatures pour l'heure inconnues feront leur apparition, toutes dotées d'un comportement spécifique. Des énigmes mêlées à un environnement graphiquement étonnant et la possibilité pour Abe de posséder plus de bestioles, comme les Glukkons eux-mêmes... Tout cela est au programme. It's going to be a gas to play !

Visuels © Oddworld Inhabitants

"Munch's Oddysee est développé pour les futures générations de consoles de jeu comme la Dural de Sega et la PlayStation 2"



Vous ne serez jamais un athlète de haut niveau, vous ne tenez pas sur des skis et êtes incapable de toucher l'arceau d'un panneau de basket même en montant sur un escabeau?
Ne vous minez plus, bientôt vous pourrez jouer en NBA et participer aux épreuves des Jeux Olympiques d'hiver grâce à Konami ! Y a pas à dire, c'est beau la technologie !

Konami frappe

Par *Jean Santoni*

NAGANO '98 Winter Olympics

EDITEUR : KONAMI • DISPONIBLE DÉBUT FÉVRIER 1998

A l'inverse de Track and Field, Nagano Winter Olympics '98 sera le soft officiel de ces jeux d'hiver, qui auront lieu au début du mois de février prochain. Eh oui, c'est avec fierté que Mark Porwit, le vice président des plannings de Konami, annonçait en juin dernier l'heureux événement : l'éditeur nippon est parvenu cette année à obtenir la licence si précieuse de la part du CIO, le puissant Comité International Olympique ! Au menu de cette simulation très prometteuse, on retrouve l'ensemble des sites sportifs de la belle ville de Nagano au Japon, et bien sûr pas moins de treize épreuves sportives majeures parmi lesquelles, dans le désordre : le bobsleigh, la luge, la descente à ski, le slalom géant, le patinage de vitesse, le saut à ski, le ski acrobatique, le curling, et le snowboard qui se hisse cette année au rang de discipline olympique.

...pe sport !

STARGAMES

10,RUE ASTRID-7600 PERUWELZ(BELGIQUE)

TEL:0032(0)69777166

Vente par correspondance. Vente Magasin,OUVERT Du Lundi au Vendredi de 13 h A 19h. LE SAMEDI DE 10h A 19h

JEUX PLAYSTATION

	FRANC	FRANCAIS BELGE
ACTUA SOCCER 2	329	1999
ADIDAS powersoccer 2	299	1799
ALERTE ROUGE	329	1999
APOCALYPSE	329	1999
A. SENNA KART 2	329	1999
AIR COMBAT 2	299	1799
AIR RACE	309	1850
AGENTARMSTRONG	329	1999
CHEVALIER BAPHOMET 2	290	1750
BUBSY 3D	329	1999
BUG RIDERS	329	1999
CLOCK TOWER	329	1999
COMMANCONQUER	309	1850
COLONY WARS	329	1999
COURIER CRISIS	309	1850
CRIME KILLER	329	1999
CRITICAL DEPTH	329	1999
CRASH BANDICOOT 2	290	1750
CROC	319	1899
DEVIL DECEPTION	290	1750
DISCWORLD II	329	1999
DBZ FINAL BOUT	279	1699
DUKE NUKEM 3D	329	1999
DYNASTYWARRIOR	309	1850
ELRIC	329	1999
EVERYBODY GOLF	329	1999
EXPLOSIVE RACING	325	1950
FATAL FURY REAL B.	269	1599
FELONY 11-79	329	1999
FIFA 98	309	1850
FINAL FANTASY 7	329	1999
FIGHTER IMPACT	329	1999
FIGHTING FORCE	309	1850
FORMULA KARTS	329	1999
FORMULA ONE 97	329	1999
FROGGER	329	1999
G-POLICE	329	1999
GRANDTHREFAUTO	269	1599
HEAVEN GATE	329	1999
HERC'ADVENTURE	329	1999
HERCULES	299	1799
ISSS PRO	329	1999
JERSEY EVIL	329	1999
JOUST X	329	1999
JUDGE DREDD	329	1999
JURASSIC PARK	309	1850
KART INDY CAR	269	1599
KING OF FIGHT. 96	329	1999
KURUSHI 3D	269	1599
LUCKY LUKE	299	1799
MAGELAYER	329	1999
MDK	339	2049
MEGAMAN BATTLE	309	1850
MARVEL HERO	325	1950
MONOPOLY	325	1950
MONSTER TRUCKS	319	1899
MORTALKOMBAT MYTHOLOGY	329	1999
MOTO RACER	319	1899
MOTOR MASH	290	1750
NAMCO MUSEUM V.5	269	1599
NASCAR 98	309	1850
NHL 98	309	1850
NIGHTMARE CREAT.	299	1799
NUCLEAR STRIKE	319	1899
ODDWORLD	329	1999
OVERBOARD	299	1799
PANDEMONIUM 2	309	1850
PARAPPA THE RAPER	269	1599
PEAK PERFORMANCE	325	1950
PGA TOUR 98	309	1850
POWERBOATRACING	329	1999
QUAKE	329	1999
RALLY CROSS	269	1599
RAGE RACER	309	1850
RAPID RACER	299	1799
RASCAL	329	1999
RIVEN	329	1999
RESIDENT EVIL DIRECTOR CUP	325	1950
RISK	325	1950
ROCKNROLL RACING2	329	1999
ROSCO MAC QUEEN	299	1799
SANFRANCISCO RUSH	329	1999
SHADOW MASTER	290	1750
SOUL BLADE	329	1999
SPICE WORLD	290	1750
S.FIGHTER COLLECT.	329	1999
STAR TREK ACADEMY	329	1999
STREETFIGHT.EX+	329	1999
SUIKODEN	309	1850
SUPERPANG COLLECT.	329	1999
TEST DRIVE 4	309	1850
TETRIS	325	1950
TIME CRISIS+GUN	499	2999
THE NOTE	309	1850
TOMB RAIDER 2	309	1850
TOSHINDEN 3	299	1799
TOTAL DRIVING	329	1999
TOURING CAR	329	1999
V-RALLY	319	1899
WARCRAFT 2	309	1850
WARP HUNTER	329	1999

BON DE COMMANDE A RETOURNER A STARGAMES 10, rue ASTRID 7600 PERUWELZ(BELGIQUE)

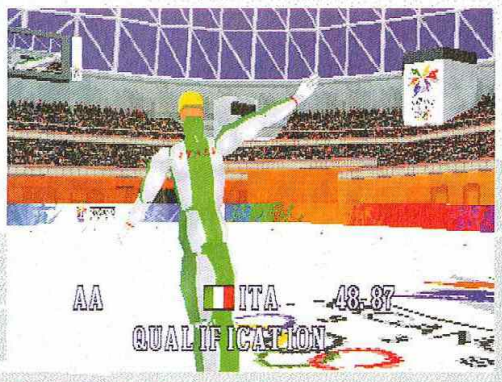
TITRES	PRIX
FRAIS DE PORT:PAR 2 JEU+25FF OU 150FB..... CONSOLE 60FF OU 360FB) CONTRE REMBOURSEMENT: FRAIS DE PORT+50FF OU 300FB	
TOTAL	

NOM:.....
PRENOM:.....
ADRESSE:.....
.....
VILLE:.....
Code postal:.....
PAYS:.....
TEL:.....
PAIEMENT:
☐PAR CHEQUE
☐CONTRE REMBOURSEMENT

TOUS NOS PRIX SONT VALABLES UNIQUEMENT EN VENTE PAR CORESPONDANCE ET DANS LA LIMITES DES STOCKS DISPONIBLES

PSM 11/97

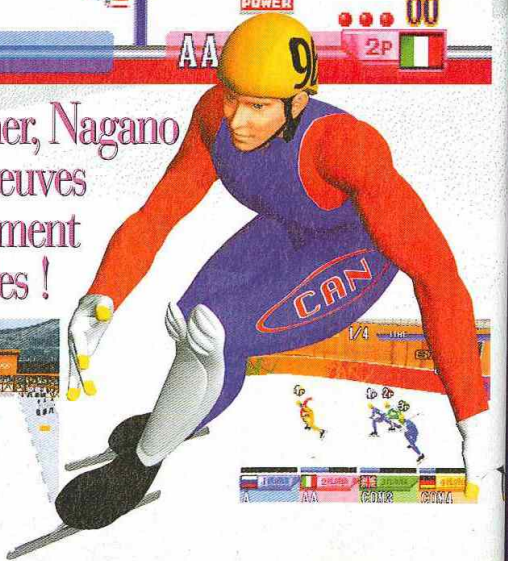
NAGANO Winter Olympics '98



Attention les doigts !

Bref il y a largement de quoi s'éclater la pulpe au combien douillette de nos petits doigts dans la joie et la bonne humeur. Techniquement, Nagano'98 semble à la hauteur des capacités de la PlayStation. Tout est évidemment "polygonisé", et admirablement texturé. Les développeurs ont eu recours à de véritables athlètes pour les opérations de Motion Capture, ce qui laisse espérer des mouvements au moins aussi naturels que ceux de Track and Field. Enfin, à l'instar de toutes les autres simulations sportives de Konami, le jeu sera doté d'un mode multijoueur particulièrement convivial qui permettra à quatre athlètes en pantoufles de s'affronter en toute sportivité. Rendez-vous le mois prochain pour un test complet et des ampoules purulentes plein les doigts !

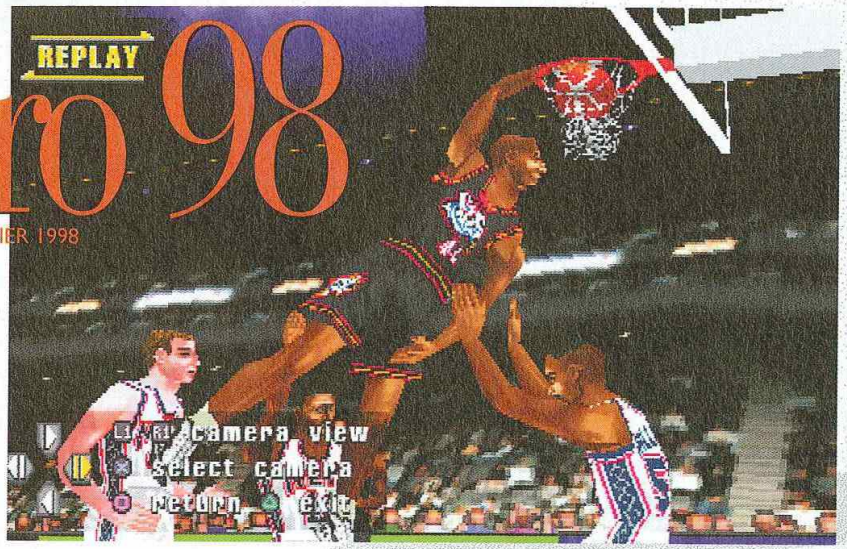
Pour résumer, Nagano c'est 13 épreuves particulièrement casse-gueules !



sans tam tam
avec
MÉFIANCE, CE N'EST PAS UN TRÈS BON CHIRURGIEN.
TAM TAM
Avec TAM TAM, recevez instantanément, 24 h sur 24, par téléphone, Minitel, micro-ordinateur et Internet des messages écrits et cela sans payer d'abonnement. En plus, TAM TAM vous offre 3 flashs d'information par jour et des scoops en temps réel.
INTERNET : http : // www. tamtam. tm.fr
36 15 TAM TAM
2,23 F TTC / mn
LE MESSAGER DE POCHE
cegetel

NBA Pro 98

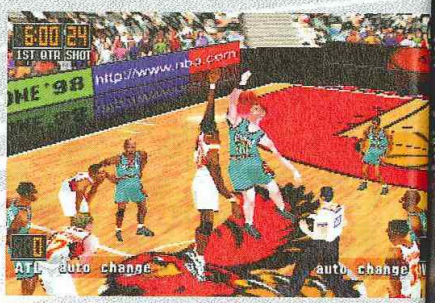
EDITEUR : KONAMI • DISPONIBLE DÉBUT FÉVRIER 1998



Rebaptisé NBA Pro 98, le troisième volet de la série des "In The Zone" nous a vraiment enthousiasmé. Beaucoup plus orienté simulation que les précédentes versions, le jeu de Konami dispose d'une réalisation qui n'a, sans vouloir trop nous avancer, pas à rougir de la dernière production d'Electronic Arts testée dans ce même numéro. Dorénavant il est devenu impossible de parcourir le terrain avec un seul basketteur pour aller dunker comme un taré dans le camp adverse ! Les replis défensifs ont semble-t-il été optimisés ainsi que l'intelligence artificielle de l'ensemble des équipes. On est donc assez loin des extravagances arcades des moutures précédentes. Ouf ! Ils auront mis le temps !

Un challenger pour NBA Live 98 d'E.A.

Si techniquement les progrès ne sont pas ultra flagrants, on note toutefois un meilleur lissage des textures et de magnifiques reflets sur le parquet. La Motion Capture paraît elle aussi très convaincante. Traditionnellement, vous aurez accès aux sempiternelles statistiques et vous retrouverez bien évidemment les 29 équipes de la NBA ainsi que toutes leurs stars... Heu, enfin presque, puisque le très précieux Jordan manque une fois de plus à l'appel, mais bon on commence à connaître la chanson, hein? Au chapitre des nouveautés 98, une option particulièrement originale vous permettra de jouer le "coach" friqué et d'engueuler votre équipe en cas de mauvais résultats et il sera possible de créer votre joueur idéal comme dans NBA Live 98. Sinon, le mode quatre joueurs est toujours de mise et vous pourrez concevoir en plein match des schémas défensifs ou offensifs sans avoir à suspendre la rencontre. Enfin, tous les commentaires seront assurés par l'animateur officiel des matches des Chicago Bulls, Mister Ray Clay en personne. Des parties dynamiques en perspective. Nous nous arrêterons là, NBA Pro '98 sera en test le mois prochain dans nos colonnes. Arrivera-t-il à détrôner le master du moment? Suspense...

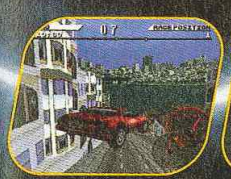


L'action est beaucoup plus subtile que dans les précédentes versions

eaucoup
ue dans
es versions

ACCOLADE

Attraction fatale



TEST DRIVE 4™

BOLIDES D'HIER ET DE DEMAIN

© 1997 Accolade, Inc. Test Drive, Test Drive 4 et Accolade sont des marques commerciales d'Accolade, Inc. 3Dfx est une marque de 3Dfx, Inc. Windows est soit une marque commerciale ou marque déposée de Microsoft Corporation aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. PlayStation et sont des marques de Sony Entertainment Inc. Tous droits réservés.

WINDOWS 95

PlayStation

5 nouveaux Micromania !

ITALIE 2
NOYELLES-GODAULT
IVRY GRAND CIEL
ROUEN ST-SEVER
REIMS CORMONTREUIL

Les TOPS PlayStation sont chez Micromania

Crash Bandicoot 2

Crash est de retour pour notre plus **grand plaisir** ! Vous pouvez désormais plonger, glisser, grimper et nager dans un **univers** entièrement en **3D**. Cette suite, **deux fois plus vaste**, se déroule sur **30 niveaux** avec **plusieurs angles de vue** disponibles.

TOP

GRATUIT

Le catalogue PlayStation N°8
36 pages couleurs disponible chez Micromania !!

Les Boucliers de Quetzacoatl – Les Chevaliers de Baphomet II

TOP

Dans ce **jeu d'aventure en SVGA** et au style «dessin animé», vous devrez aider **Georges** et son amie journaliste **Nico**. Elle découvre, suite à **une enquête, un artefact religieux.** Après expertise, ils vont vivre une **aventure palpitante** : ils voyageront d'Europe en **Amérique Centrale...**

TOP

Time Crisis – PlayStation

Le plus grand jeu de tir d'arcade arrive sur la PlayStation. Sur **6 niveaux**, éliminez tout ce qui bouge ! Grâce au **PISTOLET** de chez Namco vous aurez vraiment des **sensations nouvelles !** Cachez-vous derrière les voitures, les murs, les caisses de bois.....

Tomb Raider II – Starring Lara Croft

TOP

La **belle Lara** reprend du service contre une secte mystérieuse, à la recherche de la **relique «Dague de Xian»**. Baladez-vous dans 5 **univers** subdivisés en plusieurs niveaux, de la Chine à Venise et au Tibet. Lara pourra utiliser **2 objets en même temps**, conduire des engins, de **nouvelles armes**, de **nouveaux monstres**. Les milliers de fans qui la connaissent seront **encore plus ébahis** devant sa beauté.

Command & Conquer – Alerte Rouge

TOP

La **référence** en matière de **jeu de stratégie** arrive pour votre **console** : des **missions toujours plus variées**, des **unités beaucoup plus spécialisées**, des **scénarios bien plus diversifiés.**

Street Fighter Alpha

TOP

STREET FIGHTER EX + ALPHA est enfin là ! **Entièrement réalisé en 3D**, les mouvements et les enchaînements, basés sur de la **Motion Capture**, sont **beaucoup plus réalistes**. D'une **jouabilité à toute épreuve**, voici la renaissance d'une saga mythique !

Moto Racer

TOP

Moto Racer débarque sur **PlayStation !** Participez à des **courses torrides seul ou à 2** sur 10 tracés différents, en cross et sur circuits. Effectuez vos propres figures de styles et **wheelings !**

Fighting Force

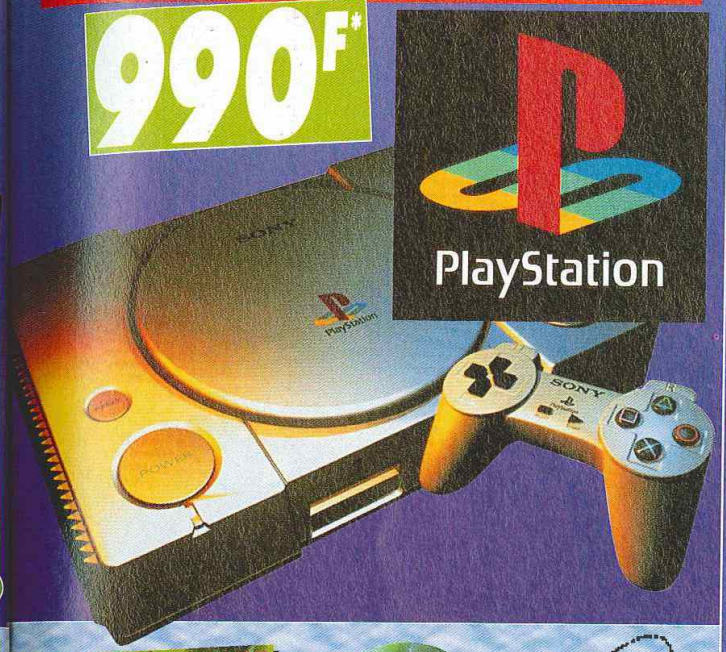
Oddworld

TOP

de se voir **trans**
et vous devrez aussi délivrer,
des grottes, des forêts,

LA PLAYSTATION +1 manette

990F*



NOUVEAU SERVICE !
Micromania reprend vos anciens jeux PlayStation et Nintendo 64
* Voir conditions à la caisse

GARANTIE MICROMANIA 1 AN SUR TOUS LES JEUX

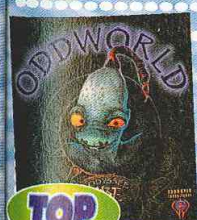
MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

TOP

Fighting Force est le jeu qui manquait à votre Console !

Beat'm all entièrement en 3D temps réel, *vous dirigez 1 des 4 personnages proposés dans un jeu où l'**interactivité est poussée à son extrême.** A vous de choisir une des fins proposées pour arriver à la victoire !*



TOP

*Un jeu de **plateforme** d'une **richesse rare : décors en 3D, graphismes et personnages** et surtout l'**atmosphère particulière** qui s'en dégage. Vous incarnez **ABE, un être étrange** qui doit s'échapper de l'endroit où il travaille sous peine de se voir **transformer en hamburger,** et vous devrez aussi délivrer, avec votre **compagnon ELUM, 99 de ses congénères dans des grottes, des forêts, des déserts...***

UN JEU EXCEPTIONNEL

LES MICROMANIA

MICROMANIA ITALIE 2 NEW
Centre Ccial Italie 2 - Niveau 2
(À côté de Grand Optical)
75013 Paris - Tél. 01 45 89 70 43

MICROMANIA IVRY GRAND CIEL NEW
Centre ccial Carrefour Grand Ciel
94200 Ivry-sur-Seine - Tél. 01 45 15 12 06

MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL NEW
Centre Ccial Cora Cormontreuil
51350 Cormontreuil - Tél. 03 26 86 52 76

Ouverts tous les dimanches

MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
Galerie des Champs - 84, av. Champs-Elysées
Mo George 5 - RER Charles-de-Gaulle-Etoile
Tél. 01 42 56 04 13

MICROMANIA BVD DES ITALIENS
Passage des Princes - 5, bvd des Italiens
75002 Paris - Mo Richelieu Drouot et RER Opéra - Tél. 01 40 15 93 10
DANS LES NUAGES

MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris
Métro Montparnasse ou Saint-Placide
Tél. 01 45 49 07 07

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue des Pirouettes - Niveau -2
Mo & RER Les Halles - Entrée Porte Lescaut
75001 Paris - Tél. 01 45 08 15 78

MICROMANIA LA DÉFENSE
Centre Commercial Les 4 Temps
Niveau 1 - Rotonde des Miroirs
Mo & RER La Défense - Tél. 01 47 73 53 23

MICROMANIA PARINOR
Centre Commercial Parinor - Niveau 1
93006 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39

MICROMANIA LES ULIS 2
Centre Ccial Les Ulis 2 - Tél. 01 69 29 04 99

MICROMANIA ÉVRY 2
Centre Ccial Evry 2 - Tél. 01 60 77 74 02

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
93110 Rosny - Tél. 01 48 54 73 07

MICROMANIA LES ARCADES
Centre Ccial Les Arcades - Niveau Bas
93606 Noisy-le-Grand - Tél. 01 43 04 25 10

MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
Centre Commercial Carrefour - 77190
Villiers-enBière - Tél. 01 64 87 90 33

MICROMANIA VÉLIZY 2
Centre Commercial Velizy 2 - 78140 Vélizy
Tél. 01 34 65 32 91

MICROMANIA BELLE ÉPINE
Centre Ccial Belle Epine - Niveau Bas
94561 Thiais - Mo Villejuif Terminus
Bus 185/285 RER C Choisy
Bus TVM Belle Épine - Tél. 01 46 87 30 71

MICROMANIA NOYELLES-GODAULT NEW
Centre Ccial Auchan - 62950 Noyelles-Godault

MICROMANIA ROUEN St-SEVER NEW
Centre Ccial St-Sever - 76000 St-Sever
Tél. 02 32 18 55 44

MICROMANIA SAINT-QUENTIN
Centre Ccial St-Quentin-en-Yvelines
Face Carrefour -78000 St-Quentin-en-Yvelines - Tél. 01 30 43 25 23

MICROMANIA CERGY
Centre Commercial Les 3 Fontaines
Niveau Bas - Face Go Sport
95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81

MICROMANIA CRÉTEIL
Centre Ccial Créteil Soleil - Niveau Haut
Entrée Métro - Métro Créteil-Préfecture
Bus 117/181/104/308 - 94016 Créteil
Tél. 01 43 77 24 11

MICROMANIA TOULOUSE
Carrefour Portet-sur-Garonne - 31127
Portet-sur-Garonne - Tél. 05 61 76 20 39

MICROMANIA AVIGNON
Espace Soleil - 84130 Le Pontet
Tél. 04 90 31 17 66

MICROMANIA MONTPELLIER
Centre Ccial Le Polygone - Niveau Haut
34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14 57

MICROMANIA GRAND-VAR
Centre Commercial Grand-Var Sud
83160 La Valette-du-Var - Tél. 04 94 75 32 30

MICROMANIA CAP 3000
Centre Ccial Cap 3000 - Rez-de-Chaussée
06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 14 61 47

MICROMANIA NICE-ÉTOILE
Centre Ccial Nice-Etoile Niveau -1
06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14

MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
Centre Commercial La Part Dieu - Niveau 1
69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

MICROMANIA LYON ST-PRIEST
Galerie Auchan - 69800 Lyon St-Priest
Tél. 04 72 37 47 55

MICROMANIA EURALILLE
Centre Ccial Euralille - Rez-de-chaussée
59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

MICROMANIA LILLE V2
Centre Commercial Villeneuve d'Ascq
59650 Lille - Tél. 03 20 05 57 58

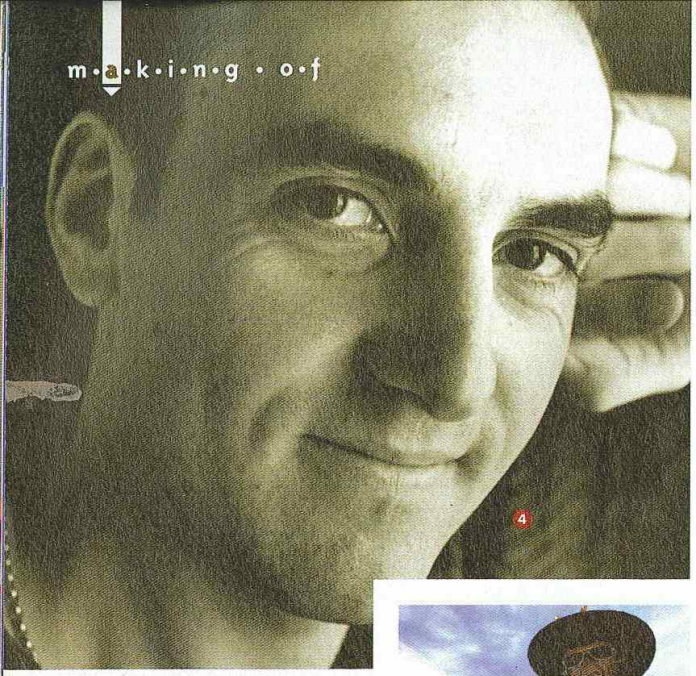
MICROMANIA STRASBOURG
Centre Commercial Place des Halles
Niveau Haut (Face entrée BHV)
67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

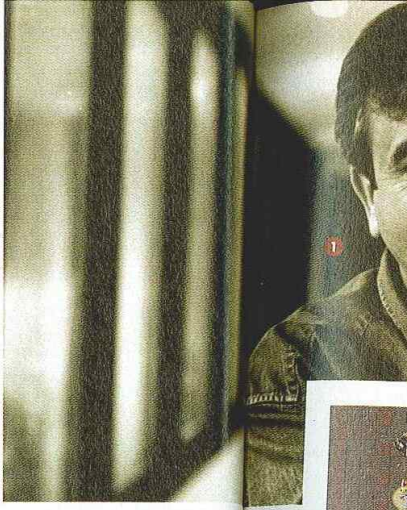
MICROMANIA VENTE PAR CORRESPONDANCE
BP 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS - TÉL. 04 92 94 36 00
OUVERT DU LUNDI AU VENDREDI DE 9 H À 19 H

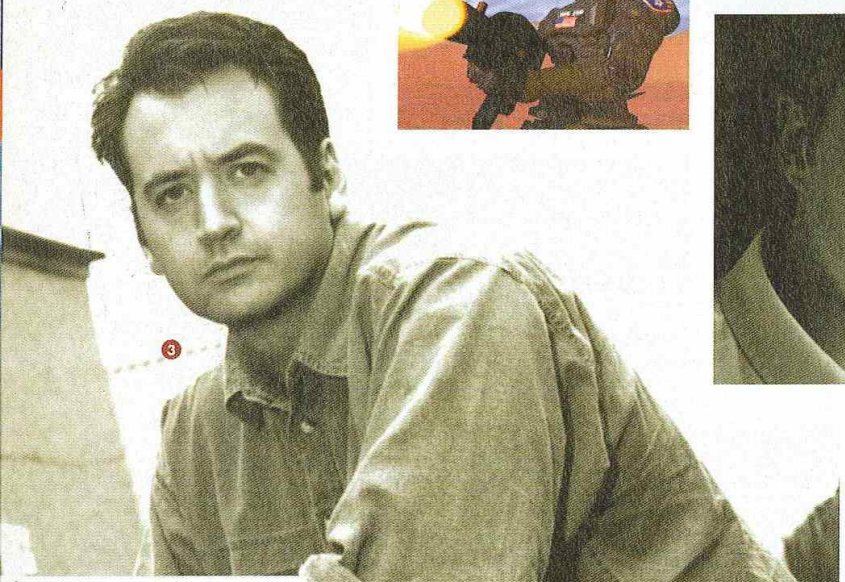
3615 MICROMANIA
Tout le catalogue des jeux
(1,29 F. la minute)

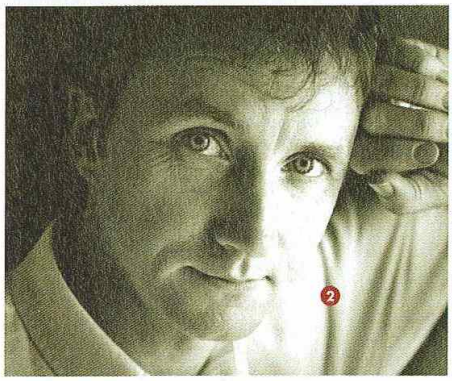
GRATUITE
avec le 1er achat !
De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise sur des prix canons !
* Sauf sur les Consoles. Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F.

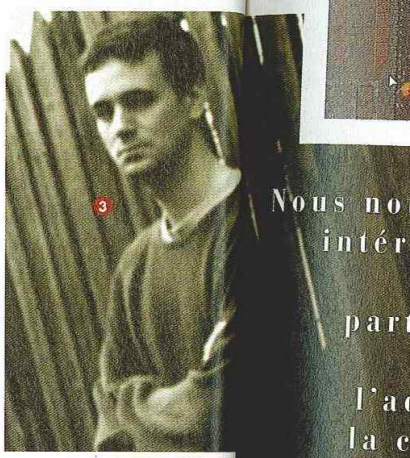
Conformément à la loi informatique et libertés n°78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

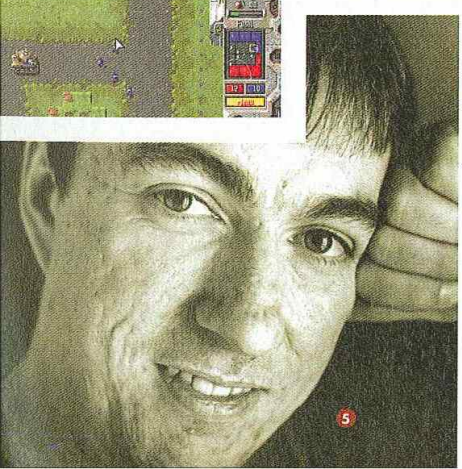






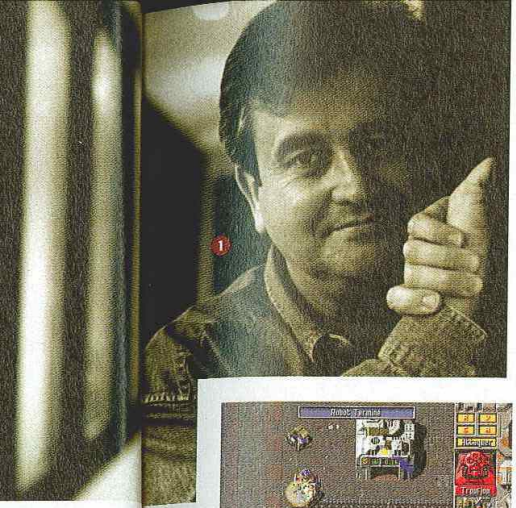






Krisalis

Nous no
intér
part
l'ac
la c
d
sur Pla
Pour cela
un Angl
nécessa
l'une d
les mie
et les plu
pour cet e

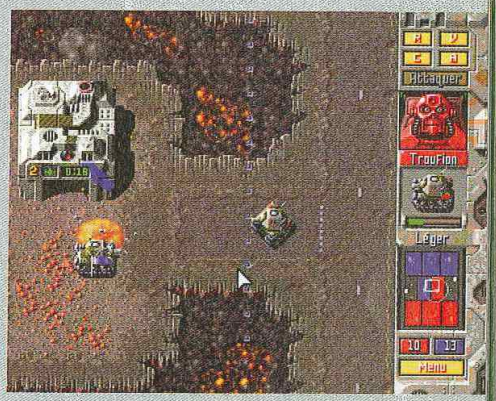


Nous nous sommes intéressés à un sport bien particulier ce mois-ci : l'adaptation, la conversion de jeux PC sur PlayStation. Pour cela, un saut un Angleterre fut nécessaire, pour rencontrer l'une des boîtes les mieux cotées et les plus douées pour cet exercice : Krisalis

alis

1 Tony Kavanagh, l'un des trois co-fondateurs de Krisalis. 2 Tim James, producteur de Z et Theme Hospital. 3 John Stephens et Jay Butler, programmeurs de Theme Hospital PlayStation. 4 Simeon Pashley, programmeur de Z sur PlayStation. 5 Andy Ware, programmeur de Z sur PlayStation.

50 % de créations, 50 % de conversions, Krisalis fête ses dix ans cette année



Il est de plus en plus courant qu'un jeu déjà sorti sur ordinateur PC vienne pointer le bout de son CD dans le lecteur de notre PlayStation, les mondes console et micro étant de moins en moins cloisonnés. Tant mieux, chacun profite ainsi du meilleur des deux mondes (les joueurs PC récupèrent Resident Evil et nous Red Alert). Mais une équipe qui a déjà passé un ou deux ans à développer un jeu sur PC n'a pas forcément le temps ou même les moyens et les connaissances pour l'adapter sur PlayStation. Elle fait alors appel à des équipes externes ayant l'expérience de la programmation sur PlayStation, et spécialisées dans l'adaptation. Krisalis est l'une des plus demandées, nous leur avons rendu une petite visite alors qu'ils travaillaient sur deux titres qui sortiront très prochainement : Z des Bitmap Brothers (en test ce mois-ci) et Theme Hospital, de Bullfrog.

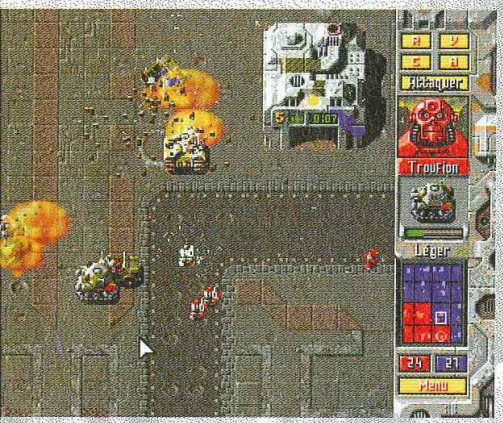
Depuis 1987

Cette année, Krisalis fête ses dix ans. Dans le domaine de la boucherie, de la chaussure ou de l'huile de moteur, ce n'est sûrement pas un tour de force particulier, mais pour le petit monde du jeu vidéo qui connaît une agitation incessante, une remise en question permanente et une concurrence acharnée, durer devient une performance en soit. Chaque année, des équipes disparaissent ou se font gober, rachetées par les gros éditeurs comme Electronic Arts, Eidos ou GT Interactive.

Les rois de l'adaptation

Par Vladimir Sebansky

"Il faudra ruser pour réussir à rentrer tous les sprites originaux de la version PC"



Au milieu des années 80, Tony Kavanagh, Peter Harrap et Shaun Hollingworth programmaient pour Gremlin (pas encore Gremlin Interactive, le terme n'était pas à la mode à l'époque), alors gros développeur-éditeur anglais. Ils constatèrent que pour faire adapter ses jeux sur d'autres plates-formes, Gremlin devait faire des pieds et des mains et frapper à toutes les portes des équipes de développement disséminées un peu partout en Angleterre. Ils ont alors eu l'idée de fonder une équipe spécialisée dans les conversions, pour offrir un service simple et fiable aux éditeurs. Nous sommes en 1987, Krisalis qui s'appelait alors Teque Software était née.

Depuis, des dizaines et des dizaines de projets ont été menés à bien, et pour plusieurs éditeurs. Krisalis comprend aujourd'hui 43 personnes, et près de 80 % de son effectif bosse au sein de la boîte depuis plus de cinq ans. Quand on sait à quelle vitesse les programmeurs sont repérés et débauchés, c'est là aussi un signe positif qui prouve que Krisalis est une entreprise saine. Interrogé sur la question, Tony Kavanagh, l'un des trois boss fondateurs répondra humblement que "c'est la ville qui fait tout", en l'occurence Rotherham, dans le South Yorkshire. Ravagée par le chômage et triste à mourir comme seules les villes anglaises savent le faire, Rotherham n'a pourtant rien d'un paradis.

Mais très vite Krisalis ne se contente plus des adaptations, et à partir de 1988 des projets originaux sont réalisés. "Faire des conversions simplifie nos relations avec les éditeurs, qui du coup ont davantage confiance et moins de mal à accepter nos propres projets ", nous dit Tony Kavanagh. "Aujourd'hui 50 % des effectifs travaillent sur des projets originaux, les autres 50 % sur des conversions", ajoute Tim James, producteur de Z et Theme Hospital chez Krisalis.

"Faire des conversions simplifie nos relations avec les éditeurs, qui nous font d'avantage confiance pour nos propres projets"

Problèmes de mémoire

Le défi principal quand on transfert un jeu du PC à la PlayStation est de réussir à tout faire tourner dans les 2 malheureux mégas de Ram de la console. Sur PC, le minimum actuel réclamé aux joueurs est de 8 mégas, soit 4 fois plus, sans compter que la plupart des jeux nécessitent au moins 16 mégas. Pas besoin d'être très malin pour comprendre qu'il faut feinter à mort pour que les deux versions semblent identiques.

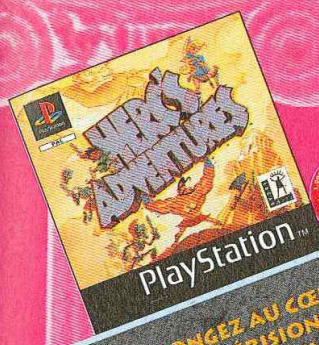
Les programmeurs de Krisalis récupèrent les programmes sources originaux. Dans le cas de Theme Hospital c'est l'équipe Bullfrog elle-même qui les fournit. Quelques menus réglages, des modifications, puis le programme original passe sur PlayStation, "on l'a fait tourner sur PlayStation avec des graphismes génériques, puis on a regardé la mémoire qu'il nous restait", nous dit Jay Butler, l'un des deux programmeurs de la version PlayStation de Theme Hospital. Il ne reste pas beaucoup de mémoire, il faudra ruser pour réussir à rentrer tous les sprites originaux de la version PC. Seuls quelques-uns disparaîtront dans cette adaptation, n'apparaîtront par exemple que des blancs, alors que sur PC les patients pouvaient également êtres blacks ou asiatiques. Mais le reste du jeu est identique.

Parfois une conversion gagne et s'améliore, pour Theme Hospital c'est le cas des scènes cinématiques, notamment l'introduction très drôle du jeu. Sur PC, celles-ci étaient en 256 couleurs, alors que sur PlayStation elles ont toutes été recalculées en plus de 60 000 couleurs !

Mais le plus difficile, sans aucun doute, est d'adapter le mode de contrôle : passer d'une interface qui gère un clavier d'une centaine de touches à une souris ou un paddle de PlayStation, n'est pas une mince affaire. "Pour Theme Hospital nous avons testé plus de 6 méthodes différentes, pendant 2 mois avant de choisir la finale", nous apprend Jay Butler. De plus, il faut tenir compte des marchés et de l'origine des joueurs : "les joueurs européens ont les doigts plus longs, on utilise alors les touches L2 et R2, tandis qu'au Japon c'est plutôt L1 et R1", précise Simeon Pashley, programmeurs de Z sur PlayStation. Tout cela doit rentrer en compte. Simeon d'ajouter, "en Europe le bouton

transfert un jeu du
réussir à tout faire
heureux mégas de
PC, le minimum
as, soit 4 fois plus,
écessitent au moins
pour comprendre
x versions semblent

alis récupèrent les
le cas de Theme
même qui les four-
ges, des modifica-
e original passe sur
a fait tourner sur
s graphismes géné-
egardé la mémoire
ait", nous dit Jay
leux programmeurs
yStation de Theme
este pas beaucoup
faudra ruser pour
us les sprites origi-
PC. Seuls quelques-
s cette adaptation.
le que des blancs,
ouvaient également
u jeu est identique.
et s'améliore, pour
nématiques, notam-
Sur PC, celles-ci
layStation elles ont
ouleurs !
aucun doute, est
d'une interface qui
à une souris ou un
ince affaire. "Pour
e 6 méthodes diffé-
ir la finale", nous
r compte des mar-
teurs européens ont
touches L2 et R2,
1", précise Simeon
tion. Tout cela doit
n Europe le bouton



HOT LINE UBI SOFT
08 36 68 46 32
(2.23F/MINUTE)

3615 Ubi Soft

http://www.ubisoft.fr

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

PLONGEZ AU CŒUR DE LA MYTHOLOGIE GRECQUE TOURNEE EN DÉRISION PAR LUCASARTS, ET CÔTOYEZ LES DIEUX. VOUS, SIMPLE MORTEL AUX SUPER POUVOIRS !

"VOTRE MISSION, SEUL OU À DEUX : VOUS ÉCLATER DANS CETTE ÉPOQUE MYTHIQUE MI-TOC, TOMBÉE SUR LA TÊTE DE SES DIEUX. UN JEU COUP DE FOUDRE, BEAU EN DIABLE ET DIVINEMENT JOUABLE !" (PLAYMAG)

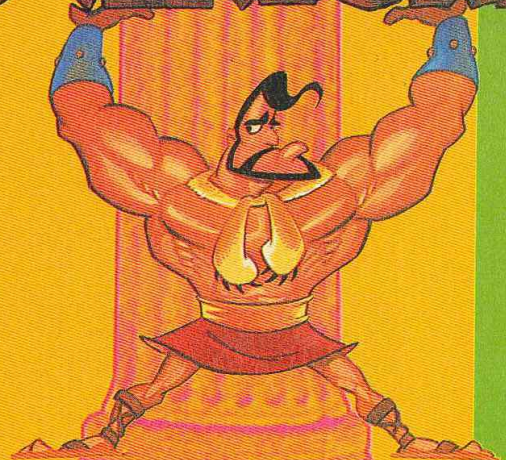
- UNE VRAIE VERSION FRANÇAISE
- 1 OU 2 JOUEURS EN COLLABORATION
- CHOIX ENTRE 3 HEROS : HERCULE, ATLANTA ET JASON
- DUREE DE VIE IMMENSE : PLUS DE 40 MONDES UNIQUES, REMPLIS D'ACTION ET D'AVENTURE
- HUMOUR OMNIPRÉSENT

PlayStation

LUCAS Arts

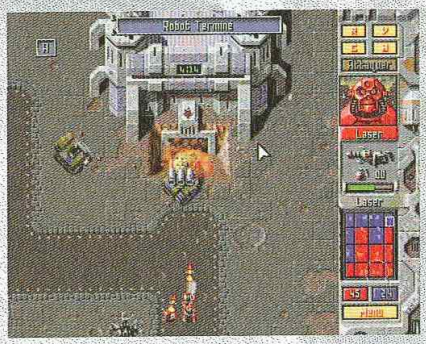
FEREZ-VOUS LE POIDS ?

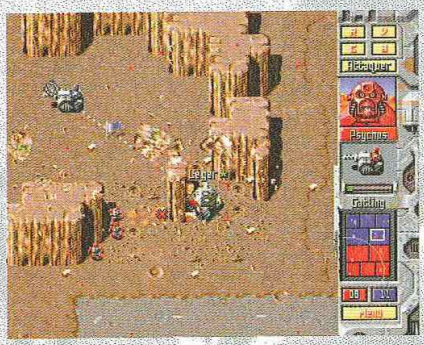
HERC'S ADVENTURES



LA MYTHOLOGIE GRECQUE DIVINEMENT DÉJANTÉE

© 1997 Lucas. All rights reserved. "PS" et "PlayStation", marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.





d'action principal est souvent X, tandis qu'au Japon les joueurs préfèrent O. Allez savoir pourquoi...".

Les programmeurs qui s'occupent d'une conversion disposent donc des programmes sources de l'équipe qui a créé le soft. Simeon Pashley estime que dans une conversion 80 % du programme vient de l'original, et 20 % doit être entièrement refait. C'est le cas de la gestion de l'interface, des menus, des routines d'affichage et de lecture de sons et de musiques. Cette dernière section fut particulièrement délicate pour l'adaptation de Z où les voix des robots prennent déjà 1 méga sur PC, ce qui aurait pris la moitié de la mémoire de la PlayStation. Il faut alors tout changer, et se débrouiller pour que les sons soient lus sur le CD, au bon moment, et sans que cela ne ralentisse le jeu. Nous avons vu tourner Z sur PlayStation, on peut dire que les programmeurs de Krisalis ont relevé le défi.

Plus d'animaux

"Au début du projet nous regardons ce que nous pouvons ôter sans altérer l'intérêt", nous révèle Simeon Pashley, programmeur de Z sur PlayStation. Une liste est ainsi dressée. "Finalement, pour Z, nous n'avons retiré que les petits animaux qui se promenaient dans les niveaux, ceux qu'on pouvait descendre pour rire", nous dit Andy. Tout le reste y est, et du coup le jeu devient Brigitte-Bardot-proof, ce qui n'était pas le cas de la version PC.

Tout au long de la conversion, les équipes de Krisalis restent en contact avec les développeurs originaux. Régulièrement, ils envoient des versions de plus en plus avancées du jeu, et Bullfrog (pour Theme Hospital) et les Bitmap Brothers (pour Z) renvoient alors des listes de bugs et de choses à modifier. C'est à Krisalis alors de s'exécuter le plus rapidement et efficacement possible.

J'ai pu jouer à une version PlayStation quasi finie de Theme Hospital (Z étant testé dans ce numéro), et connaissant également la version originale, je peux vous dire que les gars de Krisalis ont fait un boulot étonnant. L'intégrité, l'intérêt et le look du jeu sont respectés.

Theme Hospital

Deuxième titre de la "Designer Serie", Theme Hospital s'inscrit en effet dans la lignée de Theme Park des mêmes auteurs. Cette fois vous êtes à la tête d'un hôpital.

Attention, oubliez tout humanisme. Vous ne cherchez pas le bonheur des gens, votre but n'est pas de faire le bien, de soigner ou d'apaiser, mais bien de vous en mettre plein les fouilles. Plus vos clients seront malades en masse, plus nombreux ils se précipiteront dans votre établissement et plus vous serez heureux.

Le joueur construit les différentes salles d'examen et de soin, dessine les plans de son hôpital et place tout le mobilier. Vous engagez également médecins, infirmières, psychiatres et personnel de maintenance, et déterminez leurs salaires. L'ordure qui sommeille en vous se fera plaisir en virant des employés de temps en temps surtout s'ils râlent trop.

L'humour est omniprésent dans Theme Hospital, c'est le moteur même du jeu. Ici toutes les maladies sont loufoques, des patients qui se prennent pour Elvis Presley, d'autres qui ont des têtes qui enflent (j'en connais...), des poils gigantesques qui poussent ou une langue de deux mètres. Pour chaque maladie vous aurez à fabriquer une machine spéciale, tout aussi débile, pour soigner vos patients. A vous de gérer tout ça.

Les graphismes très colorés de Theme Hospital sont mignons et drôles, tout ce qu'on leur demande. Le sujet grinçant est plus que plaisant. Sortie en 97 sur PC. Theme Hospital arrive enfin sur PlayStation.

EDITEUR BULLFROG/ELECTRONIC ARTS
SORTIE PREVUE EN FIN D'ANNÉE 97

"En Europe, le bouton d'action principal est souvent le X, alors qu'au Japon c'est le O, allez savoir pourquoi ?"

pital

ème titre de
signer Serie",
e Hospital
rit en effet
la lignée de
e Park des
s auteurs.
fois vous
la tête d'un
L
tion, oubliez
rchez pas le
n'est pas de
apaiser, mais
fouilles. Plus
masse, plus
ans votre éta-
ureux.
entes salles
les plans de
obilier. Vous
infirmières,
intenance, et
lure qui som-
en virant des
surtout s'ils

ians Theme
e du jeu. Ici
foques, des
Elvis Presley,
enflent (j'en
ues qui pous-
mètres. Pour
abriquer une
bile, pour soi-
er tout ça.
s de Theme
tout ce qu'on
est plus que
ème Hospital

RONIC ARTS
NÉE 97

C' EST L'HISTOIRE DE QUETZALCOATL,
UN SERPENT À PLUMES,
DIEU DE L'AMOUR ET DE LA PAIX
QUI A EMPRISONNÉ TEZCATLIPOCA,
LE DIEU DU SACRIFICE, DANS UN MIROIR
DE FUMÉE AU FOND D'UNE PYRAMIDE.
POUR DÉMANTELER UN RÉSEAU DE TRAFIQUANTS
DE DROGUE, LA JOURNALISTE-PHOTOGRAPHE
NICO ENTRAINE MALGRÉ ELLE, SON AMI
GEORGE STOBBART DANS UN GUET-APENS
QUE LEUR A TENDU LE PROFESSEUR OUBIER,
EXPERT EN CIVILISATION MAYA
ET TOXICOMANE NOTOIRE.

C'EST SEULEMENT APRÈS QUE ÇA SE COMPLIQUE.
Les chevaliers de Baphomet 2. Les nouvelles aventures de George Stobbart.

http://www.playstation-europe.com

POWERLINE 08 36 68 22 02*

L'ACTUALITÉ DE LA PLAYSTATION 24H/24 ET LES CONSEILS DE SPÉCIALISTES EN DIRECT (2,23 F/MIN).

3615 PlayStation
Le service Minitel officiel de la PlayStation*

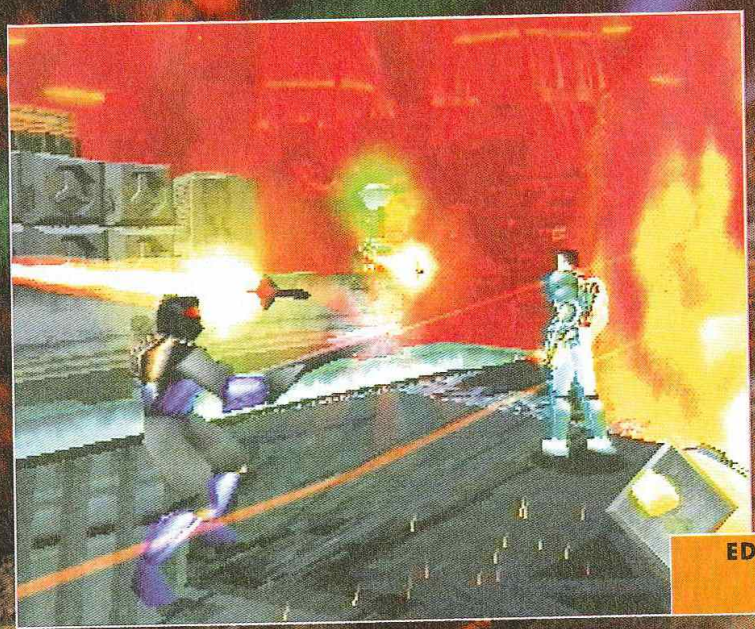
PlayStation

TBWA © 1997 REVOLUTION SOFTWARE Ltd

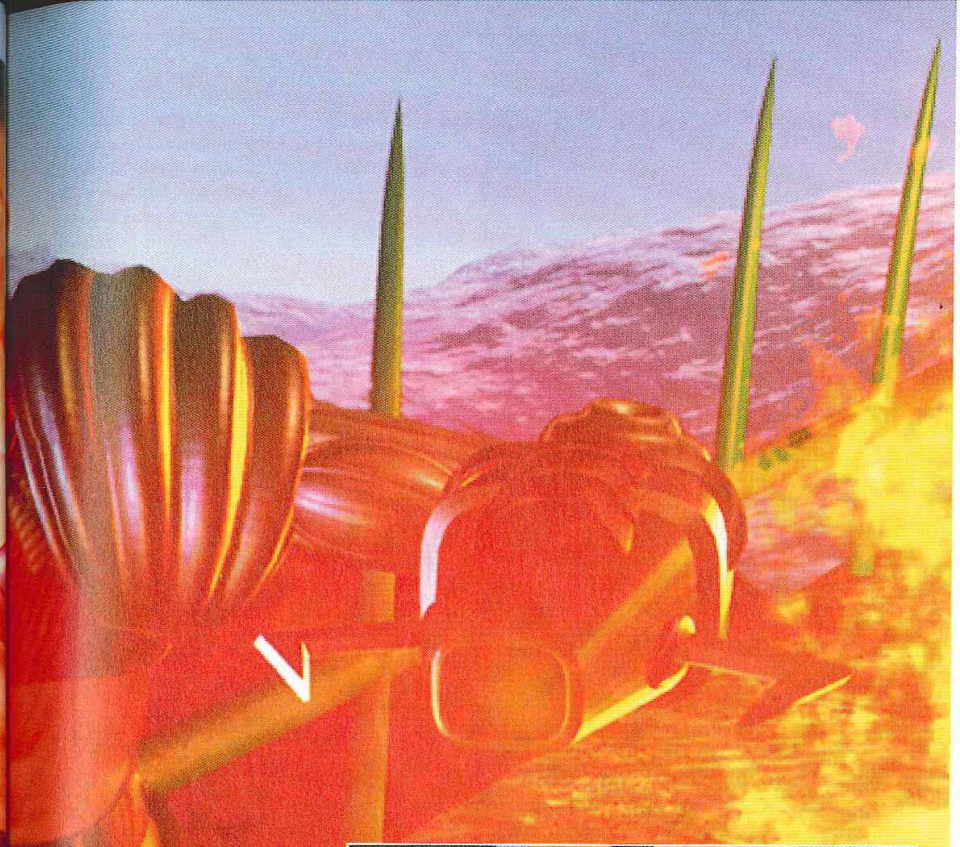
One
De rage & de furie

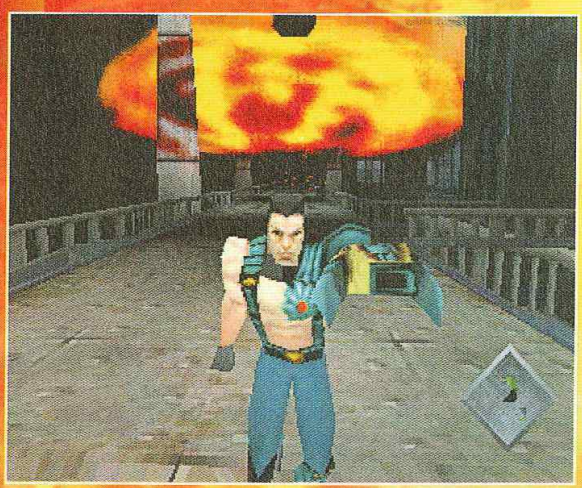
One. A-t-on jamais vu titre plus étrange pour un jeu vidéo? «Un» - hein - quoi? Un homme armé, une guerre en 3D, un passé à retrouver et un shoot them up hors normes. One, c'est tout cela et bien plus, un produit signé ASC Games, éditeur peu connu qui tente sa chance dans le vaste univers de la PlayStation.

Par Benjamin Janssens



EDITEUR : ASC GAMES
DATE DE SORTIE : JANVIER 98





DICTON DU MOIS : NOEL AU BALCON, WOLFGAMES A LA MAISON

Tél. : 05 63 58 39 54
WOLF - GAMES

AMI DE TOI

9, rue du Travet
81500 LABASTIDE ST GEORGES

05 63 58 39 54

Nos jeux sont neufs et en version française

D'autres jeux sont disponibles sur simple appel !

Heures d'appel : 10h à 21h - Du Lundi au Samedi

Commandez par Téléphone

Livraison Rapide

PLAYSTATION

ACE COMBAT 2	339F	MOTOR MASH	359F
ACTUA GOLF 2	339F	**MOTORACER**	**359F**
ACTUA SOCCER 2	319F	NAMCO MUSEUM VOL5	299F
AGENT AMSTRONG	299F	NASCAR 98	359F
ALERTE ROUGE	**339F**	NEED FOR SPEED 2	209F
ARK OF TIME	359F	NBA 98	359F
AUTO DESTRUCT	359F	NHL 98	349F
BLAM ! MACHINE HEAD	269F	NHL BREAK AWAY 98	349F
BROKEN SWORD 2	319F	**NUCLEAR STRIKE**	**359F**
BUG RIDERS	Tél.	ODD WORLD	359F
BUST A MOVE 3	249F	**OVERBOARD**	**329F**
CART INDY CAR	299F	PANDEMONIUM 2	349F
CASTLEVANIA	**349F**	**PARAPPA THE RAPPER**	**299F**
CLAYFIGHTER EXTREME	349F	PEAK PERFORMANCE	349F
COLONY WARS	349F	PERFECT WEAPON	349F
CONTRA	289F	PGA TOUR 98	359F
COURIER CRISIS	349F	**POWER SOCCER 2**	**325F**
CRASH BANDIT COOT 2	**339F**	RAGE RACER	349F
CRITICAL DEPTH	**Tél.**	RAMPAGE WORLD TOUR	Tél.
CROC	**359F**	**RAPID RACER**	**329F**
DESCENT 2	319F	RELOADED	229F
DISC WORLD 2	299F	RESIDENT EVIL	339F
DISNEYS HERCULE	**335F**	RESIDENT EVIL DIR. CUT	299F
DUKE NUKEM 3D	**Tél.**	RIOT	325F
EARTH WORM JIM 2	269F	RISK	299F
EVERYBODY'S GOLF	**Tél.**	ROSCO MC QUEEN	329F
EXPLOSIVE RACING	339F	SAN FRANCISCO RUSH	Tél.
FANTASTIC 4	**329F**	SHADOW MASTER	339F
FIFA 98	349F	SIGN OF THE SUN	359F
FIGHTERS IMPACT	Tél.	SKELETON WARRIORS	199F
FIGHTING FORCE	349F	**SOUL BLADE**	**349F**
FINAL FANTASY 7	**359F**	**SPICE WORLD**	**Tél.**
FORMULA KART	**335F**	**SPOT GOES TO HOLLYWOOD**	**269F**
FORMULA ONE 97	**359F**	STAR GLADIATOR	239F
FROGGERS	339F	**STREET FIGHTER EX+**	**345F**
G POLICE	**339F**	SUIKODEN	329F
GRAND THEFTAUTO	359F	SUPER FOOTBALL CHAMP	339F
GRID RUN	299F	SUPER PUZZLE FIGHTER 2	299F
HEAVENS GATE	349F	**SYNDICATE WARS**	**355F**
HERC'S ADVENTURE	**349F**	SWAGMAN	349F
HEXEN	330F	TEN PIN ALLEY	329F
ISS PRO	339F	**TENNIS ARENA**	**349F**
JACK NICKLAUS	359F	TESTDRIVE 4	349F
JERSEY DEVIL	Tél.	**TETRIS PLUS**	**299F**
JUDGE DREDD	339F	THEME HOSPITAL	359F
JONAH LOMU	369F	TIME CRISIS + GUNCON	509F
KILLING TIME	299F	TOKYO HIGHWAY BATTLE	339F
KURUSHI	299F	**TOMB RAIDER 2**	**345F**
LBA	349F	TOMB RAIDER PLATINUM	299F
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET 2	329F	TOSHIDEN 3	329F
LETHAL ENFORCERS 1/2	Tél.	**TOTAL DRIVING**	**Tél.**
LOST VICKING 2	335F	TRACK ND FIELD PATINUM	199F
LOST WORLD	**359F**	TRANSPORT TYCOON	345F
MACHINE HUNTER	349F	TUNNEL B1	299F
MADDEN 98	359F	V RALLY	339F
MARVEL SUPER HEROES	339F	VANDAL HEART	329F
MDK	349F	WARCRAFT 2	359F
MICROMACHINE 3V	349F	**WARGODS**	**329F**
MONOPOLY	299F	**WORLD LEAGUE BASKET***	**339F**
MONSTER TRUCKS	369F	**Z**	**309F**

Conformément à la Loi informatique et libertés n°78 - 17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

Les prix sont en TTC. *Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution. - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles - © EU Communication - 05 62 26 75 56.

Des jeux PC sont disponibles

NOUS CONSULTER

BON DE COMMANDE
à renvoyer à **WOLFGAMES**
9, rue du Travet - 81500 Labastide St Georges
Tél. : 05 63 58 39 54

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
C.P. : ..... Ville : ..... Tél. (facultatif) : .....

Jeux	Console Utilisée	Prix
Total à payer (+frais de port 25frs Colissimo)		

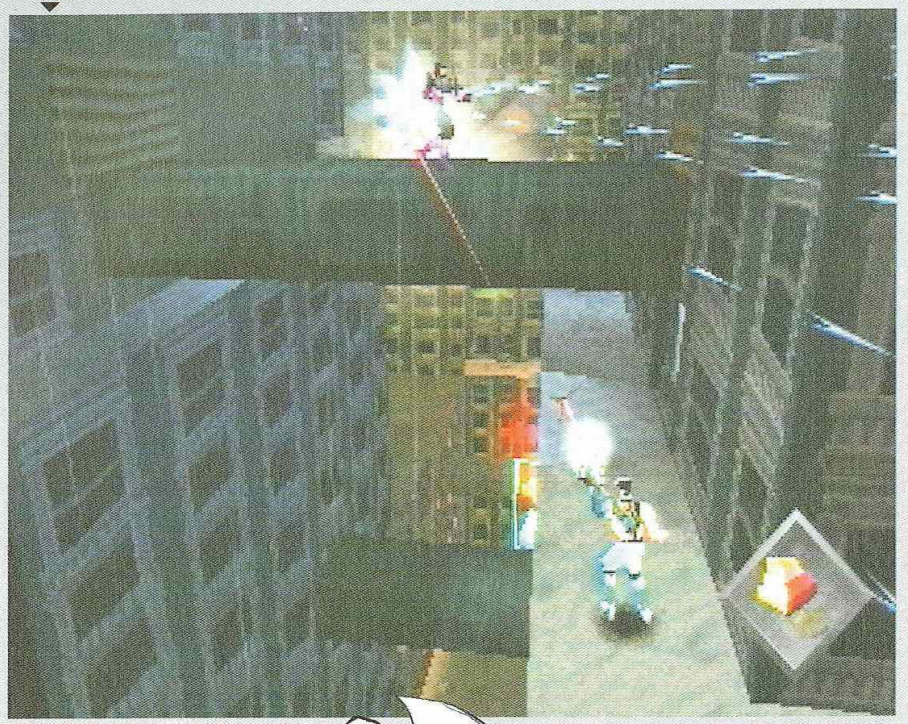
-Signature des parents pour les mineurs

Mode de paiement

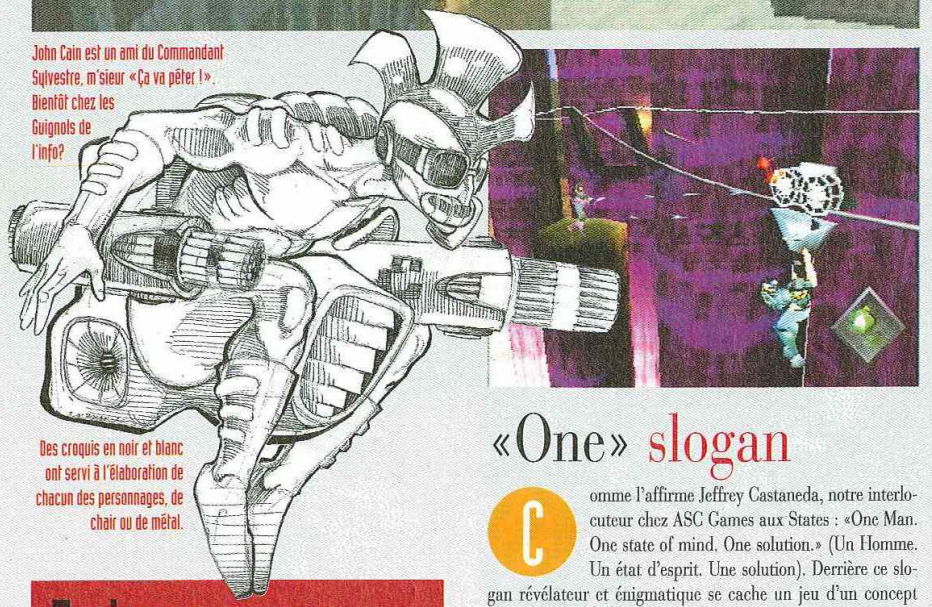
☐ Chèque bancaire à l'orde de Wolf-Games ☐ Contre remboursement + 41Frs

☐ Carte Bancaire n° ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

DATE D'EXPIRATION ☐☐ ☐☐



John Cain est un ami du Commandant Sylvestre, m'sieur «Ça va pêter !». Bientôt chez les Guignols de l'info?



Des croquis en noir et blanc ont servi à l'élaboration de chacun des personnages, de chair ou de métal.

5 niveaux pour se faire les dents

Ce shoot them up propose de traverser cinq niveaux gigantesques, peuplés d'étranges créatures cybernétiques.

1/ Metropolis (inspiré du film culte de Fritz Lang?)
2/ Mountain Fortress (ou la forteresse de la montagne)
3/ Monorail (ou l'aventure du TGV version 2040)
4/ Lab (ou le laboratoire secret)
5/ Undersea Research Facility (pour se sentir comme un poisson dans l'eau)

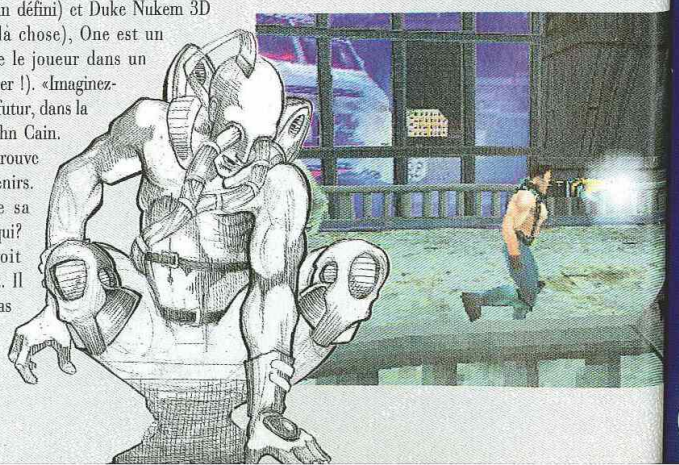
«One» slogan

Comme l'affirme Jeffrey Castaneda, notre interlocuteur chez ASC Games aux States : «One Man. One state of mind. One solution.» (Un Homme. Un état d'esprit. Une solution). Derrière ce slogan révélateur et énigmatique se cache un jeu d'un concept inhabituel. Mélange entre Pandemonium (le joueur est contraint de suivre un chemin défini) et Duke Nukem 3D (pour le côté militaire de la chose), One est un shoot temp up qui propulse le joueur dans un monde chaotique (pour changer !). «Imaginez-vous quarante années dans le futur, dans la peau d'un Marine nommé John Cain. Le monde dans lequel il se trouve lui rappelle de vagues souvenirs. De fait, il semblerait que sa mémoire ait été effacée - par qui? - à moins qu'elle ne soit défaillante, tout simplement. Il tourne la tête, regarde son bras gauche et tombe sur quelque chose de monstrueux : une arme de métal. Le membre de chair et de sang a été remplacé par ce qui ressemble à un fusil d'assaut d'une grande puissance... Mais le temps presse. A peine remis de ses émotions, il doit faire face aux pires ennemis qu'il ait eu à combattre.» Nous savons désormais ce qui nous attend - ou presque. One, ou la première simulation de combat sponsorisée par le Commandant Sylvestre lui-même. Ça va péter !

«One» (wonder) bras

John Cain semble être le Cobra américain. L'un et l'autre sont effectivement dotés d'un bras métallique, véritable arme de guerre d'une incroyable puissance destructrice. «L'objet étrange qui lui sert de bras gauche est étonnant, confie Jeffrey. John ne sait pas qui l'a mis là, quel est le savant tordu qui a pu se permettre de lui greffer ce truc. C'est la raison pour laquelle en tant que héros, il fonctionne à la «rage». C'est sa façon de (sur)vivre. Plus il exulte, plus l'arme est dévastatrice. Sa rage le maintient non seulement debout, mais va lui offrir l'opportunité de connaître son passé. (...) Contrairement aux shoot them up traditionnels, explique Jeff, le personnage de One bénéficie d'une jauge de «rage». Le joueur doit simplement s'efforcer de la remplir et de la maintenir à bloc pour anéantir l'ennemi plus vite et plus facilement.» John Cain doit ainsi laisser de côté ses doutes, garder les questions qu'il se pose pour plus tard. Dans l'immédiat, seul compte le fait de rester en vie afin de courir le long des couloirs en trois dimensions qui composent les cinq niveaux gigantesques du jeu. Les développeurs ont remplacé les sempiternels vaisseaux spatiaux présents dans 90 % des shoot them up sur consoles par un être de chair et de métal dont le nombre et la variété des coups - de feu et de poing - augmente selon les options cumulées. «De sa furie dépend sa force.»

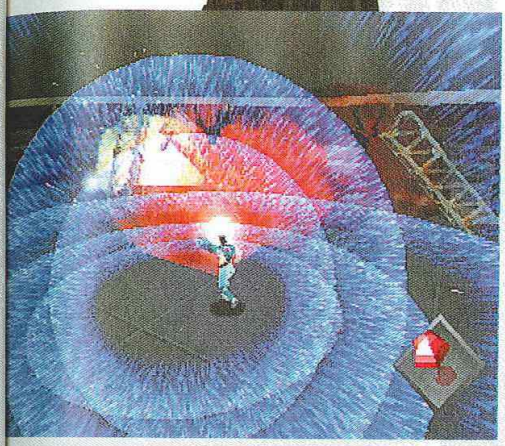
Ancien militaire amnésique, John Cain ne reculera devant aucun sacrifice pour retrouver son passé et savoir qui lui a greffé ce bras de métal.



Eruption
Con
PlayS
du
1
Une Pla
2è
Tomb
3è
Final Fa
4è et
Un Tam
O
Gagnez

«One» expérience

Le concèpt fait penser à Apocalypse d'Activision, jeu mettant en scène Bruce Willis (dont la sortie est repoussée au mois de mai). L'action prend place dans des lieux en 3D au design futuriste agrémentés d'effets visuels bien sentis. On sent que les concepteurs se sont fait plaisir. L'arsenal dont dispose le joueur est relativement vaste et les explosions, vertes ou rouges, sont de bonne facture. A certains moments, les adversaires, dont la taille change ostensiblement selon leur capacité de nuisance, s'avèrent particulièrement surprenants. Venus des airs, rampants ou flottants, leur look ainsi que leur façon d'attaquer le héros sont souvent étonnants. Mieux, il arrive à John Cain d'avoir à faire face non seulement à des robots agressifs mais aussi à des chutes de plafond (dues à des missiles tirés d'un hélicoptère à l'extérieur du bâtiment où se situe l'action) dont il a peu d'espoir de sortir indemne. Fort heureusement, les angles de caméra sont, semble-t-il, bien choisis. Nous n'avons malheureusement pas pu aller assez loin dans le jeu pour nous faire une véritable idée. One, jeu doté d'un titre mystérieux et d'un scénario qui ne l'est pas moins, parviendra-t-il à convaincre les amateurs? Rendez-vous dès le début 98 pour la réponse.



Eruptions cutanées inexpliquées? Démangeaisons des pouces?

Réagissez!!!

Appelez vite GAME UP

Concours PlayStation du 05 au 16/12

1er: Une PlayStation

2ème: Tomb Raider 2

3ème: Final Fantasy VII

4è et 5ème: Un Tamagoshi

Concours PlayStation du 17 au 30/12

1er: Une PlayStation

2ème: ACE Combat 2

3ème: NHL 98

4è et 5ème: Un Tamagoshi

08 36 68 09 12

Gagnez une PlayStation. et chaque jour 3 téléphones mobiles*

* Offre valable du 05 au 21 décembre

L'INTERVIEW DE Georges Fornay

Président de Sony C.E. France

Propos recueillis par Benjamin Janssens

Deuxième marché européen après l'Angleterre pour Sony Computer Entertainment, la France aime - adore? - la PlayStation. 1997 a vu les ventes de consoles dépasser le million. Un miracle? Pas vraiment car, depuis le lancement de la machine en septembre 1995 dans l'Hexagone, une équipe travaille d'arrache-pied pour promouvoir non seulement des produits hard et software mais aussi un esprit. Qu'en est-il à une vingtaine de jours de Noël? Georges Fornay, président de la filiale, s'exprime.

PSM : Plus d'un million de PlayStations en France, de quoi laisser rêveurs les concurrents... Un exploit prémédité?

Georges Fornay : Pas du tout ! En début d'année, nous espérions atteindre les 650 000 pièces. C'est dire à quel point les objectifs ont été explosés ! En moins de deux ans et demie, Sony aura vendu 1,5 millions de machines, l'équivalent du nombre de consoles 16 bits installées dans les foyers par Sega et Nintendo en six ans !

PSM : Comment expliquez-vous le phénomène?

G.F. : En janvier, nous ne savions pas que Nintendo sortirait si tard dans l'année. Comment prévoir également que les prix baisseraient autant et que notre stratégie marketing plairait à ce point? Des paramètres qui sont les facteurs du succès.

PSM : 1997 fut un excellent cru pour Sony et la PlayStation. Quel est votre bilan?

G.F. : En un mot : génial ! Peu de gens, même au sein de Sony Computer, pouvaient espérer établir un score aussi élevé en si peu de temps. Depuis le lancement, réussi à 100 %, notre objectif est de maintenir le rythme. Ce qui revient à dire que le plus dur est devant nous... Nous avons vécu deux années idylliques.

PSM : Quel est le secret du succès?

G.F. : Seul le client décide. En tant que constructeur, éditeur, développeur et distributeur, notre rôle consiste à fournir des produits et un suivi. Renouveler le fun, soutenir les concepteurs, sortir de bons titres et le faire savoir sont les règles de base si l'on veut toucher les accros comme les nouveaux clients.

PSM : Le prix n'est pas un obstacle?

G.F. : Plus maintenant. A 990 francs, la PlayStation est accessible à tous. Que le prix baisse encore ou non importe peu.

PSM : Le discours est le même côté softs?

G.F. : Par rapport à autrefois, les jeux ne sont pas chers, entre 299 et 349 francs. Sans oublier la gamme Platinum qui, j'insiste, n'est pas une gamme «budget». Les titres Platinum ne sont pas des invendus, encore moins des jeux médiocres. Ce sont tous d'anciens hits, des standards qui ont atteint un certain volume de ventes pour passer en Platinum. On peut donc les acheter les yeux fermés. Le but avoué est de donner au néophyte qui dispose d'un petit budget l'envie de jouer sur PlayStation.

PSM : Existe-t-il un joueur type sur PlayStation?

G.F. : Non, bien que la moyenne d'âge des joueurs soit actuellement de 20 ans. Notre politique de communication et les jeux destinés à un large public ont permis de toucher une clientèle nouvelle, différente de celle des concurrents. 25 % de nos ventes se font auprès des 20-25 ans, 15 % auprès des 25-30 ans et 4 % au-dessus.

PSM : Qui comptez-vous convaincre l'an prochain?

G.F. : Nous allons tenter de capter les plus jeunes grâce, notamment, à une offre plus étendue et une communication plus spécifique. C'est la raison pour laquelle le film publicitaire sur Crash Bandicoot 2, qui est à mon goût extraordinaire, a un ton plus jeune... L'année du lancement, il n'y avait presque rien pour un gamin de 10-12 ans. Nous souhaitons que cela change sans pour autant délaisser les jeunes adultes sur lesquels nous fondons beaucoup d'espoirs.

PSM : Quel événement vous a le plus marqué cette année?

G.F. : Nous avons fait pas mal de belles choses... Je suis particulièrement fier de notre façon de communiquer. Les deux prochains films publicitaires, par exemple, sont très bien ciblés. Ils sont imprégnés de «l'esprit PlayStation». Pas évident de vendre Time Crisis et son flingue à la télévision ! Heureusement, des spots à l'humour décalé, qui profitent d'un nouveau traitement et d'une nouvelle approche, ont contribué à faire entrer les jeux vidéo dans les mœurs. Les mères de famille les perçoivent différemment depuis que nous sommes sur le créneau.

PSM : Et le jeu qui vous a fait le plus d'effet?

G.F. : Tomb Raider 2 est un incontournable, un vrai phénomène médiatique... Final Fantasy VII aussi a su s'imposer, ce qui est une heureuse surprise pour moi. Mieux encore, le jeu est en train d'exploser les ventes ! A tel point que l'on peut espérer en vendre 250 à 300 000 pièces... Enfin, il y a les standards établis comme Formula One 97...

PSM : Vous appelez cela des «standards»?

G.F. : Tout à fait. Des références en matière de gameplay. Etablir des standards de qualité et les dépasser chaque fois pour surprendre le joueur est une volonté affirmée de la part de Sony Computer.

PSM : Ce que parviendra à faire la PlayStation 2, sans doute?

G.F. : Bien plus tard dans le temps, oui, probablement. Cela prouve qu'il y a un futur pour la PlayStation, futur qui commence aujourd'hui par l'arrivée d'un nouveau kit de développement plus performant. L'accès à une étape supérieure... La PlayStation a de belles années devant elle, c'est évident.

DE

ay

nce

e nouvelle,
5 % de nos
% auprès des

re l'an

s plus jeunes
ndue et une
raison pour
Bandicoot 2,
un ton plus
vait presque
s souhaitons
délaisser les
ns beaucoup

olus

s choses... Je
re façon de
nains films
ien ciblés. Ils
tation». Pas
flingue à la
à l'humour
raitement et
ribué à faire
Les mères de
depuis que

olus

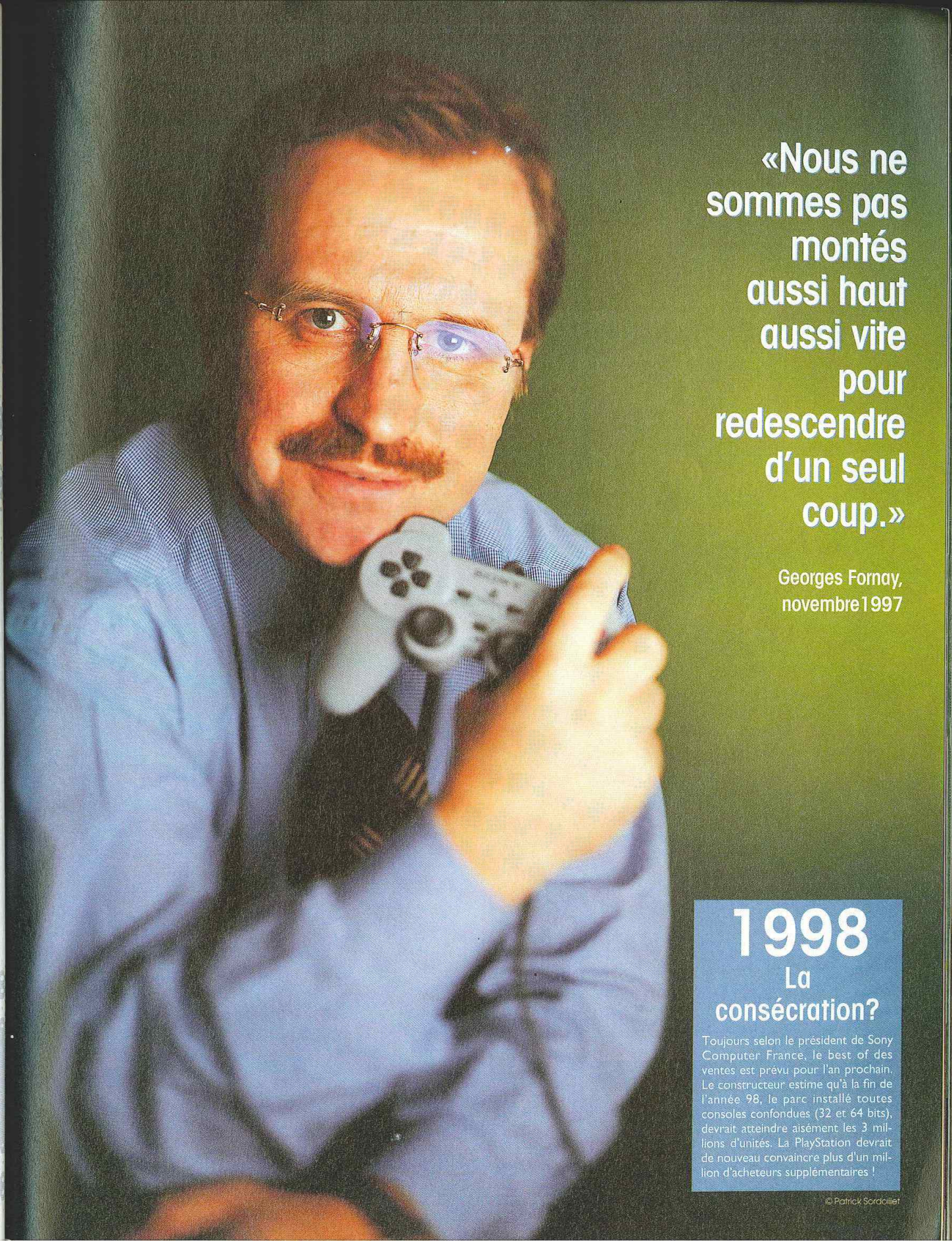
ournable, un
tasy VII aussi
euse surprise
est en train
que l'on peut
es... Enfin, il y
One 97...

andards»?

en matière
s de qualité
urprendre le
e la part de

a

temps, oui,
y a un futur
commence
uveau kit de
'accès à une
a de belles



«Nous ne sommes pas montés aussi haut aussi vite pour redescendre d'un seul coup.»

Georges Fornay, novembre 1997

1998 La consécration?

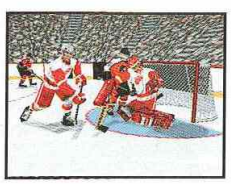
Toujours selon le président de Sony Computer France, le best of des ventes est prévu pour l'an prochain. Le constructeur estime qu'à la fin de l'année 98, le parc installé toutes consoles confondues (32 et 64 bits), devrait atteindre aisément les 3 millions d'unités. La PlayStation devrait de nouveau convaincre plus d'un million d'acheteurs supplémentaires !

© Patrick Sordoillet

Au-delà des espérances. Au-delà du talent. Au-delà de la souffrance causée par les impacts et les coups à vous en décrocher la mâchoire. Au-delà des tensions, de la vitesse fulgurante, et du palet qui, comme une mine dans vos pieds, est prêt à exploser. Au-delà du désir de vaincre.

Au-delà des limites,

il y a la Stanley Cup™.



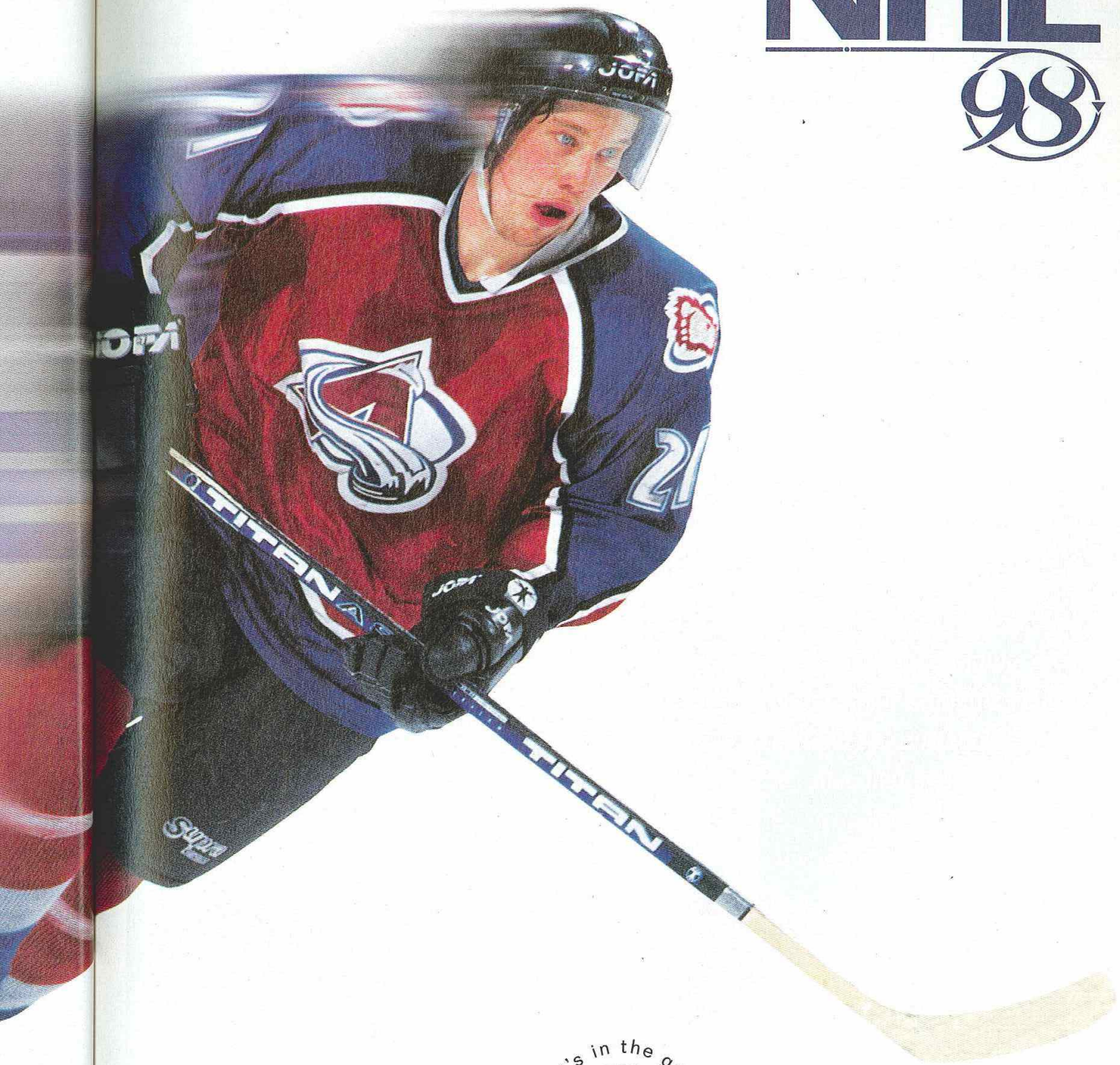
www.easports.com

Sony PlayStation™ **Windows® 95**

NHLPA

©1997 Electronic Arts. Tous droits reserves. EA SPORTS, le logo EA SPORTS, et "If it's in the game, it's in the game" et Electronic Arts sont des marques ou des marques déposées de Electronic Arts aux Etats-Unis et /ou autres pays. National Hockey League, NHL, le blason NHL et le nom et le logo Stanley Cup sont des marques deposees de la National Hockey league et sont utilises sous licence par Electronic Arts. Produits officiels sous licence de la national Hockey League. Tous les logos et marques NHL et les logos et marques decrites ici sont la propriete de la NHL et des equipes repectives et ne sont pas autorises Windows est une marque ou une marque deposee de Microsoft Corporation aux Etats-Unis et/ou autres pays. Toutes les autres marques et noms de marque sont les proprietes de tours proprietaires respectifs. et "Playstation" sont des marques de Sony Computer Entertainment Inc.

NHL™ 98



If it's in the game, it's in the game.™

EA SPORTS

p sont des mar-
une marque ou

L'INTERVIEW DE Kutaragi

Par François Hermelin

Ken Kutaragi, le créateur de la PlayStation, ne chôme pas. Président de la structure outre-Atlantique de Sony C.E., il suit de près l'avancée des nouveaux systèmes de développement PlayStation mais aussi l'évolution de la gamme vers une mystérieuse autant qu'hypothétique PlayStation 2. PlayStation Magazine fait le point après une rencontre en tête à tête à Tokyo, le 19 novembre dernier.

© François Hermelin

Quelles sont vos fonctions exactes chez Sony Computer Entertainment?

Ken Kutaragi : Je suis responsable de la division R&D (Recherche et Développement), qui a développé la PlayStation. Je suis, d'autre part, Président de Sony Computer Entertainment USA.

De quoi êtes-vous le plus fier concernant la PlayStation?

C'est l'achèvement technologique de cette console dont je suis le plus fier.

Comment est vraiment né le concept PlayStation?

Le concept venait du projet qu'on avait avec Nintendo : faire un CD-Rom pour la Super Famicom, ou une Super Famicom dotée d'un lecteur CD-Rom. Le nom du projet était déjà à l'époque PlayStation. Après que les discussions avec Nintendo aient été stoppées, Sony a décidé de reprendre le projet pour son compte, et de le rendre plus ambitieux, en en faisant la console que vous connaissez aujourd'hui.

Préparez-vous oui ou non la PlayStation 2?

Je ne peux rien vous dire pour le moment

C'est dans ce bâtiment flambant neuf que se trouve le département R&D de Kutaragi San, qui prépare l'avenir de la PlayStation, et ses 40 ingénieurs qui assure soutiens et conseils aux différents développeurs japonais.

SCE a décidé de produire des Memory Cards identiques en taille mémoire et en prix aux anciennes, à part qu'elles ont un design nettement plus cool. Il en existe quatre versions : la transparente, celle de l'été, de l'automne et de l'hiver. Elle seront mises en vente à chaque saison. Qu'est ce que Sony nous réserve pour le printemps?

"Je ne m'intéresse pas aux jeux «gamins» de la Nintendo 64"

Ken Kutaragi . Nov . 97

Voici deux cartes-mère de PlayStation. Celle qui est la plus grande, et comporte en dessous un grand nombre de soudures, est l'ancienne version. La nouvelle, outre le fait qu'elle est plus compacte et plus propre, est plus simple à fabriquer, et coûte donc moins cher à Sony. C'est pour cela que Sony vient récemment de décider de diminuer le prix de ses PlayStations au Japon (elle coûte désormais environ 18 000 yens, soit 850-900 francs).

sur la PlayStation 2, sauf que par rapport à ce que vous pouvez lire sur le Net, vous allez être très surpris…

Combien de temps la PlayStation actuelle sera-t-elle encore en vente?

A mon avis, encore au moins trois ans. Aux Etats-Unis et en Europe, la PlayStation n'a pas encore atteint ses ventes maximum, comme cela semble être le cas au Japon.

Une rumeur circule comme quoi Psygnosis, éditeur contrôlé par Sony, développerait actuellement des jeux pour la Nintendo 64. Qu'en pensez-vous?

Cela nous est totalement indifférent. Psygnosis, en tant qu'éditeur de jeux vidéo, doit être rentable et essayer d'étendre autant que faire se peut son business.

Pensez-vous que la PlayStation soit une machine d'otakus?

La première année, certainement. Mais plus actuellement. Avec plus de vingt millions de PlayStations vendues dans le monde, c'est devenu un objet de grande consommation.

Actuellement au Japon, sur les 70 titres en moyenne qui sortent par mois, environ 70 % ne se vendent qu'entre 3 000 et 5 000 exemplaires. S'agit-il d'une saturation du marché?

Je ne pense pas. Les jeux vidéo sur PlayStation sont en train de devenir une industrie de "l'entertainment", au même titre que les films ou les CD audio. Les clients veulent de la diversité et tous les joueurs n'aiment pas le même style de jeu. Les chiffres que vous me citez sont proches de ce qui existe pour le marché des disques : les super vedettes vendent à des millions d'exemplaires, et les obscurs petits groupes à quelques milliers d'exemplaires.

Gran Turismo de Sony Japan est certainement la prochaine «bombe» préparée actuellement pour la PlayStation. Que pouvez-vous nous dire sur le nouvel «OS» (Operating System, c'est-à-dire le programme de base qui fait fonctionner le microprocesseur, et toute la PlayStation) qui a permis d'obtenir un résultat aussi étonnant?

Cette performance est surtout due à une nouvelle version d'un outil très complexe à utiliser, le Profiler (cf casting Gran Turismo), qui permet d'optimiser les programmes. Nous avons aussi développer des Librairies (des programmes qui sont utilisés par les programmeurs, comme on se sert de briques pour faire du lego) nettement plus performantes.

Allez-vous aller au Nintendo Space World pour jeter un coup d'œil aux nouveaux jeux N64?

Je ne pense pas. Je ne m'intéresse pas aux jeux «gamins» de la Nintendo 64.

AMIE LE PRO. 01 43 57 96 27
11, bd Voltaire - 75011 Paris (Métro République)
LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX NEUFS ET D'OCCASIONS
AMIE VOUS EN DONNE PLUS !!!
ECHANGEZ VOS JEUX
JEU OCCAS ajoutez 50 F POUR 1 JEU DE MEME VALEUR
JEU NEUF ajoutez 150 F + 1 JEU OCCAS A 249 F
ACHETEZ VOS JEUX
500 F DE JEUX D'OCCAS CADEAU 1 ECHANGE GRATUIT à 50F
2 JEU NEUF CADEAU 1 ECHANGE GRATUIT à 50F

PSX	OCCAS 790 F		NEUF 990 F	POWER PACK 1290 F
99 F	○ ACTUA SOCCER	○ FIFA 96	○ LOADED	○ STARBLADE
	○ CRAZY IVAN	○ HI OCTANE	○ NBA JAM TE	○ STRIKER 96
	○ CYBER SLEED	○ IN THE ZONE	○ NOVA STORM	○ THUNDER HAWK
	○ CYBER SPEED	○ JACK IS BACK	○ POWER SERVE	○ TOSHINDEN
	○ DEFCON V	○ JUPITER STRIKE	○ PRIME GOAL EX (AP)	○ TOTAL ECLIPSE
	○ DESTRUCTION DERBY	○ KILEAK THE BLOOD	○ RIDGE RACER	○ TOTAL NBA 96
				○ WIPE OUT
149 F	○ ADIDAS	○ FIFA 97	○ PARODIUS	○ SUPER SONIC RACER
	○ AGILE WARRIOR	○ FORMULA ONE	○ PENNY RACER	○ STREET ALPHA
	○ ALIEN TRYLOGIE	○ GUNSHIP 2000	○ RAIDEN PROJECT	○ THE D
	○ ASSAULT RIGS	○ HARD CORE 4X4	○ REVOLUTION X	○ TIME COMMANDO
	○ BLAST CHAMBERS	○ HULK	○ RETURN FIRE	○ TOBAL N°1
	○ BURNING ROAD	○ ISS DE LUXE	○ RIDGE RACER REVU	○ TOSHINDEN II
	○ CHEVALIER DE BAPHOMET	○ JONNY BAZOOKA	○ ROAD RASH	○ TUNNEL B1
	○ DESCENT	○ LEGACY OF KAIN	○ SPACE HULK	○ TWISTED METAL
	○ DOOM	○ MAGIK CARPET	○ SHELL SHOCK	○ VIEW POINT
	○ EXTREME PINBALL	○ NBA LIVES 96	○ SLAM & JAM 96	○ WARHAWK
	○ ESPN	○ NBA JAM EXTREME	○ SOVIET STRIKE	○ WING COMMANDER III
	○ FADE TO BLACK	○ NEED FOR SPEED	○ STAR GLADIATOR	
190 F	○ ADIDAS SOCCER II	○ CRASH BANDICOOT	○ MYST	○ RELOAD
	○ BATTLE STATION	○ DARK FORCE	○ MORTAL KOMBAT TRILOGY	○ RESIDENT EVIL
	○ BLACK DOWN	○ DISRUPTOR	○ NEED FOR SPEED II	○ REBELT ASSAULT II
	○ BLAM MACHINE HEAD	○ DESTRUCTION DERBY II	○ NHL 97	○ STREET ALPHA II
	○ BLAZING DRAGON	○ DIE HARD	○ ON SIDE	○ SPACE JAM
	○ CASPER	○ EXCALIBUR	○ PANZER GENERAL	○ THEME PARK
	○ CHRONICLE THE SWORDS	○ FINAL DOOM	○ PORSCHE	○ THE CROW
	○ COOL SPOT	○ GEX	○ PROJECT OVERKILL	○ TOMB RAIDER
	○ COMMAND & CONQUER	○ HEXXEN	○ PERFECT WEAPON	○ TRACK & FIELD
	○ COOL BORDER	○ IN THE ZONE II	○ PANDEMONIUM	○ TRUE PINBALL
	○ CONTRA	○ JET RIDER	○ RALLY CROSS	○ WIPE OUT 2097
	○ CRUSADER	○ MADDEN 97	○ RAGINC SKIES	○ WARHAMMER
		○ MOTOR TOONS II		○ X COM
249 F	○ CITE DES ENFANTS	○ MACHINE HUNTER	○ RAGE RACER	○ TEST DRIVE OFF ROAD
	○ DARK LIGHT CONFLICT	○ MICRO MACHINE V3	○ SIM CITY 2000	○ TOTAL NBA 97
	○ EXHUMED	○ OVER BLOOD	○ SOULBLADE	○ VANDAL HEARTS
	○ ISS PRO	○ PANZER GENERAL II	○ SPIDER	○ VIRTUA POOL
	○ JONAN LOMU RUGBY	○ PETE SAMPRAS	○ SVIKODEN	○ V-RALLY
	○ LOST VIKING II	○ PSYCHIC FORCE	○ SYNDICATE WARS	○ WING COMMANDER IV
	○ LOST WORLD	○ RAY TRACER	○ TEKKEN II	○ X COM II

AMIE RACHETE AU COMPTANT :
ORDINATEURS - CONSOLES
PERIPHERIQUES - CARTOUCHES
LOGICIELS - JEUX - UTILITAIRES

NOMBREUSES FORMULES D'ECHANGE SUR CARTOUCHES MEGADRIVE, NEO GEO, ETC.
RESERVEZ ET VENDEZ VOS ORDINATEURS, CONSOLES, JEUX !

JEUX NEUFS PLAYSTATION
349 F MAXI
nous contacter pour précisions

○ ACE COMBAT II	○ HERE'S' ADVENTURE	○ PARAPPA THE RAPPER
○ ALERTE ROUGE	○ JONHA LOMO RUGBY	○ PANDEMONIUM II
○ ACTUA SOCCER II	○ JOHN MADDEN 98	○ RAPID RACER
○ AGENT AMSTRONG	○ LOST WORLD	○ RAYSTORM
○ CASTELVANIA	○ MASS DESTRUCTION	○ ROSCO MC QUEEN
○ COLONY WARS	○ MAGIK THE GATHERING	○ SOULBLADE
○ CRASH BANDICOOT II	○ MDK	○ STREET FIGHTER EX
○ CHEVALIER BAPHOMET II	○ MONSTER TRUCK	○ STREET FIGHTER PUZZLE
○ CROC	○ MOTO RACER	○ SYNDICATE WARS
○ EXPLOSIVE RACING	○ NHL 98	○ TENNIS ARENA
○ FIFA 98	○ NUCLEAR STRIKE	○ TIME CRISIS
○ FIGHTING FORCE	○ HERCULE'S	○ TOSHINDEN III
○ FINAL FANTASY VII	○ ODD' WORLD	○ TOMB RAIDER II
○ FORMULA ONE 97	○ OVER BOARD	○ V-RALLY
○ G-POLICE		○ WARCRAFT II

IL EST CONSEILLÉ D'ENVOYER VOS JEUX EN RECOMMANDÉ
A RETOURNER A : AMIE VPC 11 Bd Voltaire 75011 PARIS
Nom.....
Prénom.....
Adresse.....
.....
Code postal.....
Ville.....
Ma console.....
Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables
Jeux dans la limite des stocks disponibles.
○ J'achète Noircissez ● le jeu que vous désirez
○ J'échange Noircissez ● le jeu que vous désirez
Mettre une croix OR pour le jeu que vous donnez. Découper cette liste, nous vous en enverrons une plus complète par retour de courrier.
Jeux 30 F - Console 60 F - Contre remboursement 80 F.
○ CHEQUE ○ CCP ○ CARTE BLEUE Date d'expiration | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
Date Signature
PLAYSTATION 12 / 97

Par Vladimir Sebansky

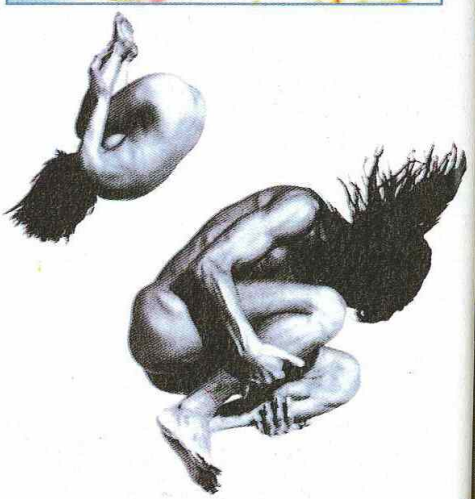
Fumiya Fujii

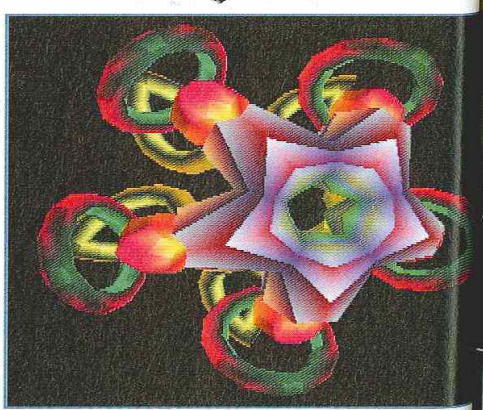
Du 20 au 30 novembre dernier, Fumiya Fujii exposait à l'Espace Commines, galerie d'art branchouille du 3è arrondissement parisien. Cohabitant au milieu de diverses toiles de l'artiste japonais, avec ses collages informatiques, on trouvait des télés et un mur d'images branchées sur des PlayStations !

La playStation épate la galerie

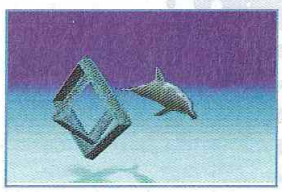
C'est la troisième exposition de l'artiste touche à tout Japonais Fumiya Fujii. Une première à Tokyo, logique, une seconde à New-York, et la dernière par chez nous, dans notre belle capitale. Fumiya Fujii découvre l'ordinateur au début des années 90, comme quoi les Japonais ne sont pas toujours tant en avance que ça. Mais il découvre surtout un formidable outil pour réaliser les images qu'il a dans la tête, "la totalité de mon art est générée sur ordinateur". Il s'adonnera alors aux joies du "sampling", scannant à tout va, pillant des images d'art plus classiques pour réaliser collages, répétitions et juxtapositions. Ses "Peintures religieuses de l'avenir" sont donc composées de détails d'images pieuses ou de peintures religieuses classiques, le tout en effet kaléidoscopiques... Son expo parisienne, regroupant ses dernières "toiles" (faut-il encore appeler "toiles" des oeuvres qui sont imprimées sur papier spécial, et non peintes sur des toiles, justement?), tourne autour du thème de la "Digital Masturbation". Fumiya se met à la place de l'ordinateur, lui attribue une conscience, et imagine les fantasmes que nos machines peuvent avoir. Leurs rêves érotiques, ceux qui excitent leurs petites puces et grillent leurs circuits imprimés. Résultat, des formes rappelant vite des silhouettes de femmes dans des poses lascives et avenantes, composées de divers éléments où l'on repère très souvent le sexe de l'homme : les "bits" n'ont jamais aussi bien porté leur nom. Et puis on trouvait également quelques PlayStations dans les couloirs de la galerie qui accueillait l'exposition de notre gars Fumiya Fujii. Tape l'incruste? Opération marketing? Que point. Fumiya Fujii a également découvert la PlayStation cette année, et le support l'intéresse en tant qu'autre vecteur potentiellement porteur d'art. Il imagine alors Baby Universe, qu'il fait réaliser par une équipe de programmeurs de Sony Japon. L'idée n'est pas nouvelle, des formes bougent, morphent et tournent en tous sens selon vos actions et la musique d'un CD que vous aurez inséré au préalable. Hypnotique. Esthétique. Et toujours neuf et inédit. "On ne voit jamais les mêmes images deux fois", nous dit-il fièrement, "c'est ça qui m'intéressait".

Mais ce n'est pas le seul CD PlayStation auquel l'intéressé aura participé. Depth, sorte d'Ecco the Dolphin sans jeu et beaucoup plus conceptuel, en est un autre. Plus la PlayStation s'étend, plus elle touche toutes les couches de la société, plus ce qu'elle nous propose est varié. Musiciens, artistes, tous viennent mettre leur grain de sel dans notre petit monde. Tant mieux.

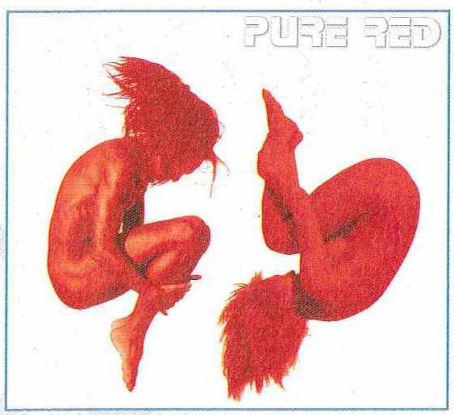




Imaginé par Fumiya Fujii, Baby Universe, qui vient de sortir au Japon, est une succession de Kaléidoscopes hypnotiques qui tournent en tous sens sur l'écran de votre PlayStation.



Depth, ou l'onirisme sous-marin. Promenons un dauphin, dans des décors étranges, pour qu'il manipule musiques et objets et puisse créer ainsi sa propre expérience.



"Pure Red", le dernier album de Fumiya Fujii...

Creator
Gremlin INTERACTIVE
Play

Fais régner la loi...

JUDGE DREDD

Jeu D'action 3D.

Jouable à 2 joueurs.

Son et musique qualité Arcade.

Gremlin INTERACTIVE

PlayStation

© 1997 EGMONT FOUNDATION.JUDGE DREDD™. THE CHARACTER, NAMES.. REPRESENTATIONS AND ALL OTHER ELEMENTS ARE TRADEMARKS USED UNDER LICENSE FROM EGMONT FOUNDATION. © 1997 GREMLIN INTERACTIVE LTD.

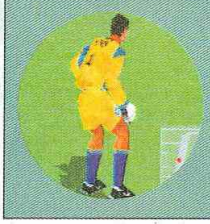
FUNSOFT

Par Nourdine Nini

Pro Foot Contest 98

Editeur : BMG Interactive - Disponible en février/mars 1998

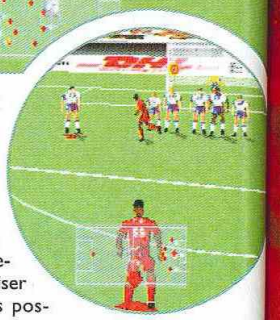
Développé par la société Z-Axis dont le nom évoquera certainement des choses à nos amis programmeurs, le jeu de foot édité par BMG Interactive a enfin trouvé un nom ! Jetons un premier coup d'oeil sur l'un des très nombreux jeux de foot voués à sortir l'année prochaine.



Les jeux de "balle au pied", vous devez commencer à connaître ! La preuve, rien que dans ce numéro que vous tenez entre vos mains maladroites, il y a trois tests. Parmi ces derniers, rien moins que le meilleur jeu de foot disponible actuellement : FIFA 98. Pro Foot Contest 98 parviendra-t-il à faire oublier son glorieux homologue d'ici à l'année prochaine ? Rien n'est moins sûr. Toujours est-il que PFC 98 (ben oui, c'est son petit, nom !) est entièrement en 3D, et inclut toutes les équipes nationales de la prochaine Coupe du Monde de foot, et même quelques petites surprises... Si je vous dit Platini, Pelé, les anciennes gloires quoi ! Ben oui, elles y sont aussi dans une "team" spéciale !

Une cible dans les buts !

Sur le terrain, les joueurs ont plutôt la balle qui colle au pied. De sorte qu'il faudra la plupart du temps utiliser le bon vieux tacle pour pouvoir aussi (y'a pas de raison !) s'amuser à taper dans le rond de cuir. Plutôt axé arcade, mais en gardant toutefois le côté réaliste indispensable au genre, il faudra un peu d'entraînement pour pouvoir maîtriser toutes les combinaisons possibles durant le jeu. A l'aide de plusieurs touches à la fois (en général deux pas plus), on effectue un retourné, une reprise de volée ou une tête plongeante. Sur les coups-francs et les tirs simples, une cible vient même faire son apparition. Ce sera alors à vous, en une fraction de seconde, de bien l'ajuster et ainsi d'accentuer l'effet désiré. Un titre qui, pour l'instant n'est pas encore fini, mais dont on reparlera très bientôt.

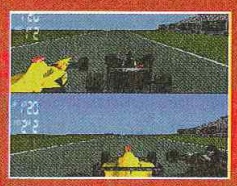


Rush

On recherche Lara Croft désespérément !

C'est à se demander si c'est vraiment vrai. Eidos serait à la recherche de plusieurs actrices Lara Croftiennes, pour éviter que son jeu ressemble plus à Rhona Mitra qu'à Tomb Raider. Avec un peu de chance, on pourra peut-être l'appeler Thon Laideur. A suivre...

FORMULA 1 97



MODE 2 JOUEURS EN ÉCRAN SPLITÉ VERTICALEMENT OU HORIZONTALEMENT

DES GRAPHISMES SOMPTUEUX, DES COLLISIONS PLUS RÉALISTES, UNE ANIMATION FLUIDE.

DES CONDITIONS MÉTÉOROLOGIQUES VARIABLES

LA CRITIQUE UNANIME!!

JOYPAD; 97%
"F1 97 EST BIEN PLUS QU'UNE SUITE: UN MUST!" SEPT 97

CONSOLES+, 94%
"CETTE SIMULATION ENTERRE CARRÉMENT TOUT CE QUI S'EST FAIT JUSQU'ALORS." SEPT 97

PLAYSTATION MAGAZINE, 9/10
"...LA RÉFÉRENCE ABSOLUE DANS LE DOMAINE DE LA SIMULATION DE CONDUITE." SEPT 97

PLAYER ONE; 98%
IL VA RENDRE FOU ET SCOTCHER TOUS LES ACCROCS DE F1!" SEPT 97

UN MODE ARCADE TRÉS FUN ET UN MODE SIMULATION POUR LES PURISTES AVEC LES VRAIES RÉGLES DE LA F1

TOUS LES CIRCUITS ET TOUTES LES ÉCURIES DE LA SAISON 97

DES COMMENTAIRES EN TEMPS RÉEL DE JACQUES LAFFITE ET JEAN-LOUIS MONCET

PlayStation PSYGNOSIS

www.psygnosis.com

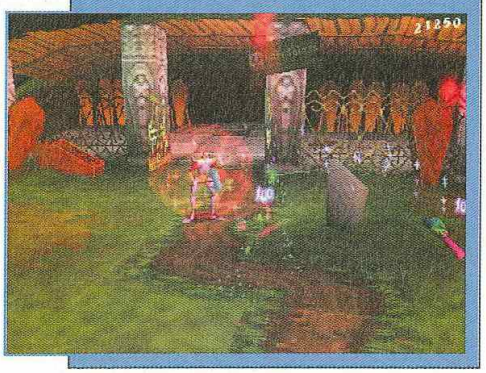
© Psygnosis 1997. Psygnosis and the Psygnosis logo are trade marks or registered trade marks of Psygnosis Ltd. All Rights Reserved. PS and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Par Grégory Szriftgiser

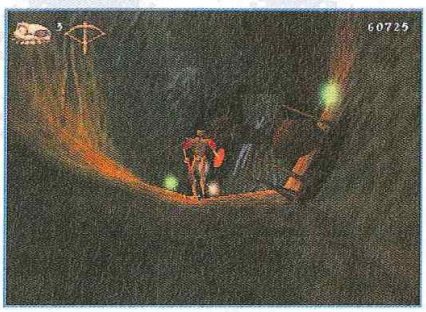
Medievil

Editeur : Sony C.E - Disponible en mars 98

Nous vous en parlions déjà il y a plusieurs mois, mais Medievil ne sortira finalement qu'en 1998. Les raisons de ce retard ? Un nouveau système de développement pour que Medievil soit l'un des titres phares du début d'année.



Medievil annonce la vague des jeux d'ambiance !

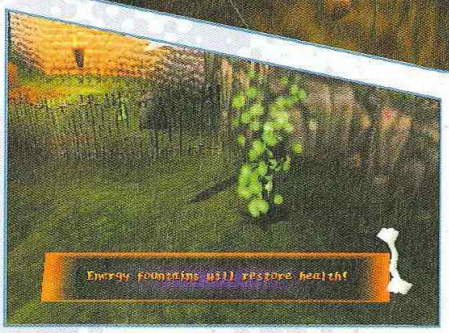


Nous vous en avions déjà parlé longuement, Medievil a fait peau neuve. Développé grâce au même kit que Gran Turismo, Medievil s'impose, plus que jamais, comme l'un des titres à surveiller de près pour l'année prochaine. Les principaux changements qui nous ont marqué en jouant à cette préversion, sont le passage à une résolution supérieure, et un lissage très précis de tous les personnages du jeu.

Les pouvoirs qui seront mis entre vos mains sont innombrables.

Ambiance, ambiance

Le principe du jeu, lui, n'a pas changé. Aux commandes d'un mort-vivant à l'air profondément hébété, Sir Fortesque, vous allez partir en chasse du sorcier Zork. Celui-ci, ivre de pouvoir, a lancé un sort suffisamment puissant pour vous tirer d'un sommeil éternel dans lequel vous seriez bien resté avec votre compagnon le ver. Pourquoi Medievil est-il un jeu d'ambiance? Pour tout ! Les musiques inquiétantes, les graphismes présentant un univers sombre de sorcellerie et d'humour noir, les animations ultra-soignées des monstres et du héros, avec leurs démarche brinquebalantes, bref, chaque ingrédient du jeu, chaque menu détail a été pensé pour plonger le joueur au plus profond d'un univers, qui, soyez-en certains, vous passionnera. Une tendance qui se remarque de plus en plus actuellement, surtout au niveau des musiques, avec des jeux comme Jersey Devil ou Skull Monkeys. Après avoir goûté à deux des 30 niveaux que proposera Medievil, nous pensons que s'il est déjà avancé à 60 %, les 100 % que nous obtiendrons en mars seront tout bonnement fantastiques... Jouabilité, richesse, ambiance... Une bombe encore difficile à attendre !



Le soucis du détail va même jusqu'aux flèches de votre arbalète qui restent plantées dans vos ennemis !

Rush

Réferendum Namco

Namco est en train de développer un nouveau jeu de combat en 3D, destiné pour le moment à l'arcade. A mi-chemin entre Soul Edge et Tekken, il devrait proposer de nombreux personnages. Namco, pour se rapprocher du public, organise au Japon une sorte de concours, où les participants soumettront des idées de techniques de combat à l'équipe de développement... Les meilleures seront inclues dans le jeu et récompensées par des goodies Namco. Un porte-clés pour une combo. C'est ça les affaires.

ONE MAN. ONE SOLUTION. ONE STATE OF MIND.*
*UN HOMME. UNE SOLUTION. UN ETAT D'ESPRIT.

ONE MAN. ONE SOLUTION. ONE STATE OF MIND.*
*UN HOMME. UNE SOLUTION. UN ETAT D'ESPRIT.
ONE™
COMING SOON*
*BIENTOT DISPONIBLE
Co-Developed by
VISUAL CONCEPTS™
ASC GAMES™
PlayStation™
ONE™ and ASC Games™ are trademarks of American Softworks Corporation. ONE™ is co-developed by Visual Concepts. ©1997 American Softworks Corporation.
©1995 PEG Limited Partnership. PlayStation™ and the PlayStation logos are trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc.
All rights reserved.

Par Grégory Szriftgiser

Captain Blasto

Editeur : Sony C.E - Disponible en mars 1998

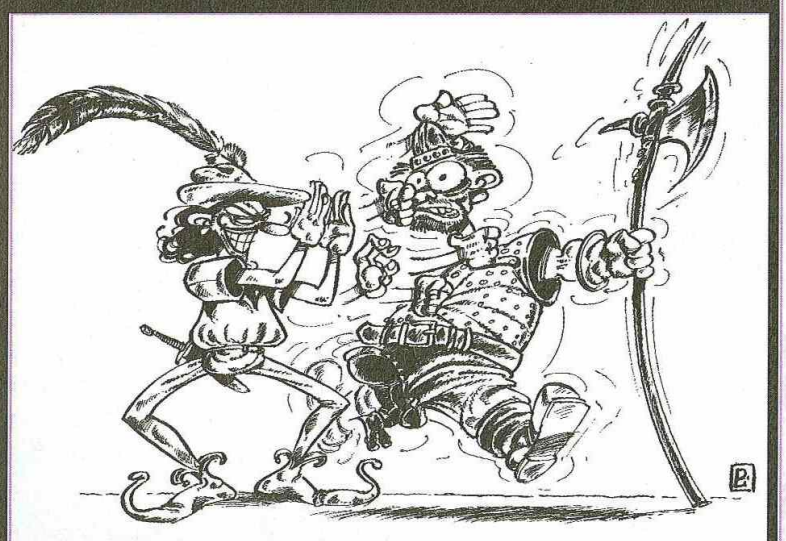
Disparu des plannings après avoir été dans le peloton de tête des nouveautés Sony, Captain Blasto est toujours prévu, mais repoussé à mars de l'année prochaine.

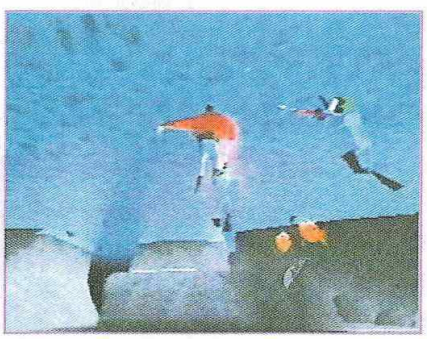
Blasto est un titre qui sort un peu de l'ordinaire. Alors qu'il ne diffère pas fondamentalement de ce qu'on voit dans un gameplay classique (course et sauts de plates-formes, tirs sur des ennemis), son style graphique lui donne un genre assez particulier, comme ce fut déjà le cas pour MDK. Le héros, Captain Blasto, n'est pas sans rappeler, avec son torse proéminent et sa petite tête sans cou, des figures comme Buck Rogers ou Flash Gordon. Lissé et ombré dans la grande tradition Gouraud, le jeu s'oriente facilement vers ce style cartoon américain, et acquiert ainsi un style graphique efficace. Le scénario, classique, vous envoie combattre le méchant épris de conquête du monde dans huit environnements différents, traversés à grand renfort d'action contre-martienne. Blasto pourra courir, sauter, nager, voler, grimper, se livrer à diverses acrobaties, et bien sûr tirer sur tout ce qui bouge. Il pourra aussi par endroits chevaucher une sorte de chocobo bleu, qu'on appellera pour l'instant un "poulet alien"... Un titre qui risque de s'inscrire, aux cotés de Skull Monkeys, MDK, ou encore Medievil, dans les softs travaillés pour une ambiance peu commune.

Rush

Robin des Bois sur PlayStation?

Data West prépare un RPG orienté sur l'action appelé Brave Probe, prévu sur PlayStation pour l'été 98. Le jeu est centré autour du personnage d'Aruce, membre du clan Griffe Sauvage, des voleurs qui redistribuent leurs gains aux pauvres. Chaque personnage devrait avoir plus de 400 techniques de combat différentes (!), facilement utilisables, et le joueur devra autant apprendre à les utiliser qu'éviter les pièges des donjons. Ceux-ci seront vraisemblablement représentés en 3D isométrique.



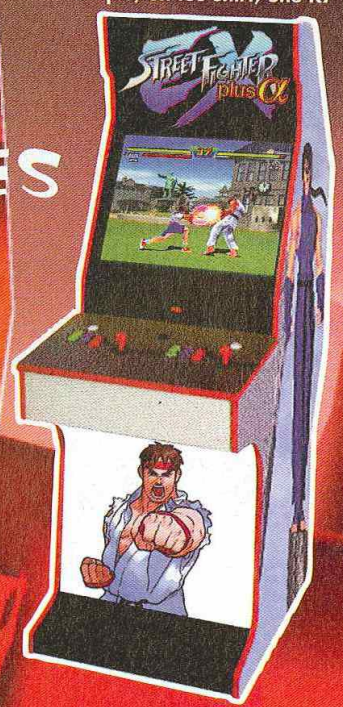


Photos non contractuelles
2e prix
http://www.virginint
© Capcom Co. Ltd et Stree
Virgin is a registered trade

AVEC STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA VOUS POUVEZ DÉPASSER LES BORNES !

TAPEZ 3615 VIRGIN GAMES ET GAGNEZ :

1er prix : 1 borne d'arcade, un jeu, un tee-shirt, une K7



2e prix : 50 jeux

3e prix : 50 tee-shirts

4e prix : 50 K7 vidéo

Photos non contractuelles

MCM LA CHAINE MUSICALE Retrouvez Street Fighter Ex Plus Alpha sur MCM dans les Players d'Or du 08 au 14/12/97.

http://www.virgininteractive.fr

Virgin INTERACTIVE

2.23 F la minute 08 36 68 94 95

3615 VIRGIN GAMES* Astuces, infos, cadeaux.

PlayStation

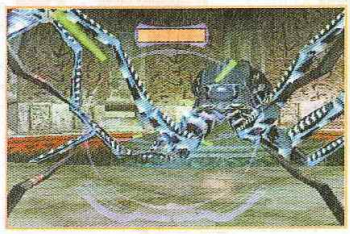
CAPCOM

© Capcom Co, Ltd et Street Fighter Ex Plus Alpha sont des marques déposées de Capcom Co. Ltd. Capcom est une marque déposée de Capcom Co. Ltd. Distribué par Virgin Interactive Entertainment (Europe). All rights reserved. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises, Ltd. © PlayStation and the PlayStation logo are trademarks of Sony Computer Entertainment.

Par Jean Santini

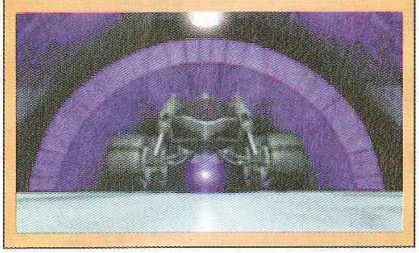
Après une fin d'année très prolifique, Psygnosis prépare un titre un peu moins original mais qui pourrait néanmoins intéresser les joueurs en mal de shoots violents.

Au menu : 63 ennemis différents, des demi-boss et 4 big boss.



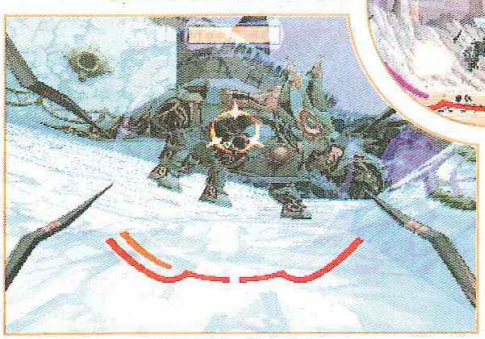
Shadowmaster

Editeur : Psygnosis - Disponible en janvier 98

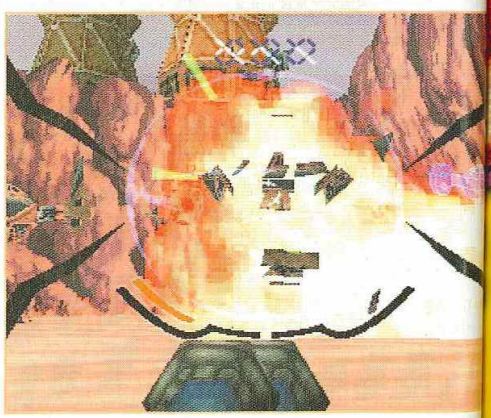


Le scénario de Shadowmaster est on ne peut plus classique. Les forces du Mal progressent de planète en planète en transformant la totalité des êtres vivants en de monstrueuses créatures cybernétiques au service du maître des ténèbres. Comme le veut la coutume vous incarnerez l'unique survivant de ce génocide et serez chargé de faire le ménage tout en finesse et à toute vitesse à bord d'un buggy futuriste lourdement armé. Développé par le studio anglais Hammerhead (Toy Story, Mickey Wild Adventure), Shadowmaster a la particularité de se dérouler dans un univers inspiré des art-books de Rodney Matthews un des maîtres éminent de l'héroïc-fantasy. A mi-chemin entre le shoot'em up et le killer 3D, le jeu de Psygnosis vous invite à blaster de l'alien sur sept planètes et à exterminer des monstres divers tout au long d'une dizaine de missions divisées en 16 niveaux. A l'instar de Tenka, les protagonistes cybernétiques sont entièrement réalisés en 3D. Le nombre de polygones utilisé pour chaque bestiole est relativement important puisqu'il varie entre 200 pour les ennemis de base et 500 pour les boss, ce qui pour ce type de jeu est assez inhabituel. Shadowmaster propose également des effets de lumière assez impressionnants et semble disposer d'un moteur 3D de bonne qualité. Une inquiétude cependant : l'aspect recherche a l'air des plus réduits. Rendez-vous en janvier pour plus d'informations.

Le principe est simple (iste?) : avancer, tuer, avancer, tuer....



Le moteur d'animation a demandé 4 mois de travail acharné.



Shadowmaster ne propose qu'une vue subjective.

Rush

Top 10 USA

Alors que nous vous livrons ce qui nous apparaît comme les meilleurs jeux PlayStation de l'année dans le booklet de ce numéro, les éditeurs de neuf magazines de jeux vidéo américains ont voté pour élire les 10 jeux du moment. 35 titres étaient en lice, et c'est Tomb Raider 2 qui se hisse en première place. Les autres sont dans l'ordre : Crash 2, NFL GameDay '98, FF7, Street Fighter EX + Alpha, Castelvania, Colony Wars, John Madden NFL, l'Odyssée d'Abe et Parappa the Rapper.

3615 Ubi Soft Infos Trucs et Astuces

© 1997 Ubi Soft Entertainment/Smart

Tennis Arena

MULTIJOUEUR 3D
RÈGLES OFFICIELLES DU TENNIS

Vos adversaires vont mordre la poussière...

6 courts délirants d'exotisme

10 joueurs absolument déjantés

4 coups spéciaux décoiffants

94% Joypad
"Un hit, même pour ceux qui ne sont pas fans du genre"

14/20 Playmag
"Assurément le meilleur jeu de tennis sur PlayStation !"

91% Consoles +

★★★★ CD Consoles

3615 Ubi Soft Infos Trucs et Astuces

HOT LINE UBI SOFT
08 36 68 46 32
(2,23 Frs/min)
http://www.ubisoft.fr

Ubi Soft ENTERTAINMENT

smart dog

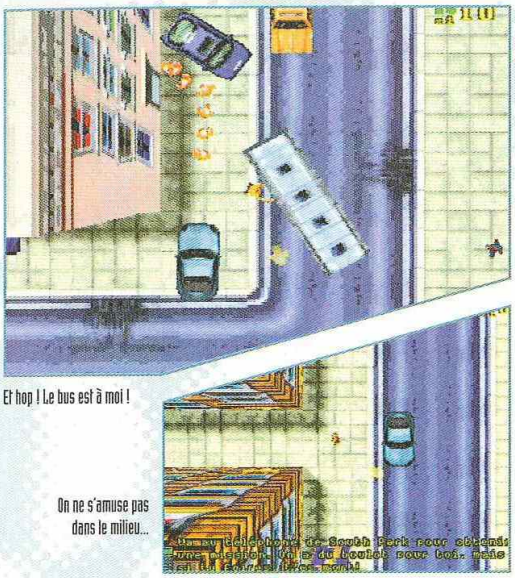
M6M LA CHAINE MUSICALE

PlayStation

© 1997 Ubi Soft Entertainment/Smart Dog. Tous droits réservés. Edité par Ubi Soft Entertainment . Développé par Smart Dog • " " et "PlayStation", marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc. • Sega and Sega Saturn are trademarks of Sega Enterprises, Ltd.

Grand Theft Auto

Editeur : DMA - Disponible en janvier 1998

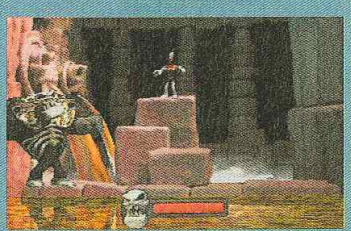


Oh, excusez moi d'avoir raté mon créneau monsieur !

Si vous êtes un fan de Taxi Driver ou encore de Reservoir Dogs, Grand Theft Auto risque de vous interpeller dans son concept. En effet, une fois que vous aurez sélectionné l'un des quatre truands les plus recherchés des Etats-Unis, mettez-vous sur un coup fumant pour renflouer votre compte en banque en vols de voitures ou autres méfaits condamnables. La représentation du jeu est en 3D "vu de haut" et vous déplacerez un type louche au pull jaune. Armé d'un flingue ou de vos simples poings, braquez à loisir les passants ou les conducteurs des véhicules pour leur faucher leurs "tires", comme on dit dans le jargon. De temps à autre, votre boss vous contactera par cabine téléphonique pour vous informer des contrats que vous devrez honorer. Un soft original en prévision donc et qui devrait beaucoup plaire à Fleury-Merogis.

Skull Monkeys

Editeur : Electronic Arts - Disponible en janvier 1998



Skull Monkeys sera le deuxième jeu de Dreamworks Interactive (après Le Monde Perdu), et le premier du créateur d'Earthworm Jim, Douglas TeNapple, sur PlayStation. C'est donc naturellement que le titre adopte un design original, et rappelle fortement les aventures du ver de l'espace. Réalisé avec des animations en patte à modeler, le héros comme les monstres et même certaines parties du décor de ce soft de plate-forme 2D ont un look semi-glauque avec des teintes sombres, semi-humoristique avec des objets et des créatures aux attitudes particulières. Original, Skull Monkeys l'est aussi pour ses musiques, inspirées de 12 Monkeys, le film de Terry Gilliam, ou encore Pulp Fiction et le Livre de la Jungle. L'ensemble risque de rebuter certains, mais une chose est sûre : le gameplay sera au rendez-vous.

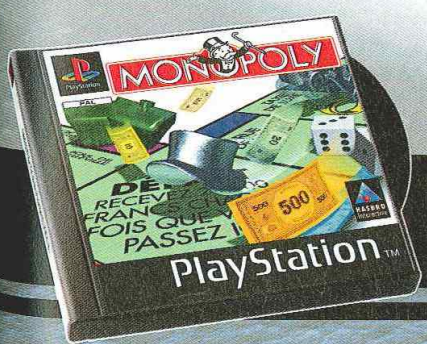
Rush

Un gant pour PlayStation?

Reality Quest a mis au point un gant pour PlayStation. Très particulier, le gant en question utilise les mouvements de la main pour actionner le paddle directionnel classique, tandis que les boutons sont placés juste en-dessous de chacun des doigts. En fait, on se rapproche de l'accessoire de réalité virtuelle, si ce n'est qu'ici, il s'agit juste de pivoter le poignet dans une direction pour qu'elle soit appliquée à l'écran. Distribué aux Etats-Unis, on ne sait pas s'il sera adapté en version européenne.

Monopolyser la télé ne se

fait plus sans Risk.



HASBRO Interactive™

and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainement Inc. Illustration : J. P. DONNOT

NHL Breakaway 98

Editeur : Acclaim - Disponible en décembre 1997

Le hockey c'est quoi? C'est un sport apprécié par les Canadiens, où des gars habillés en taille XL sont payés grassement pour se disputer le palet à grands renforts de crosses.

Le hockey selon Acclaim

Parce que vous êtes possesseur de deux quadrupleurs de manettes, vous aurez la chance de jouer jusqu'à huit à ce soft entièrement réalisé en 3D. Une multitude d'options (replays, changements de vue...) parsème le jeu et hisse NHL Breakaway au rang des softs très aboutis dans ce genre. De plus, la variété vous est offerte par les 37 équipes officielles provenant d'Amérique. Bénéficiant d'une réalisation exemplaire (animations rapides et fluides) et d'un gameplay prometteur, NHL Breakaway 98 risque d'être un concurrent sérieux pour NHL 98 d'Electronic Arts.

Fighter Impact

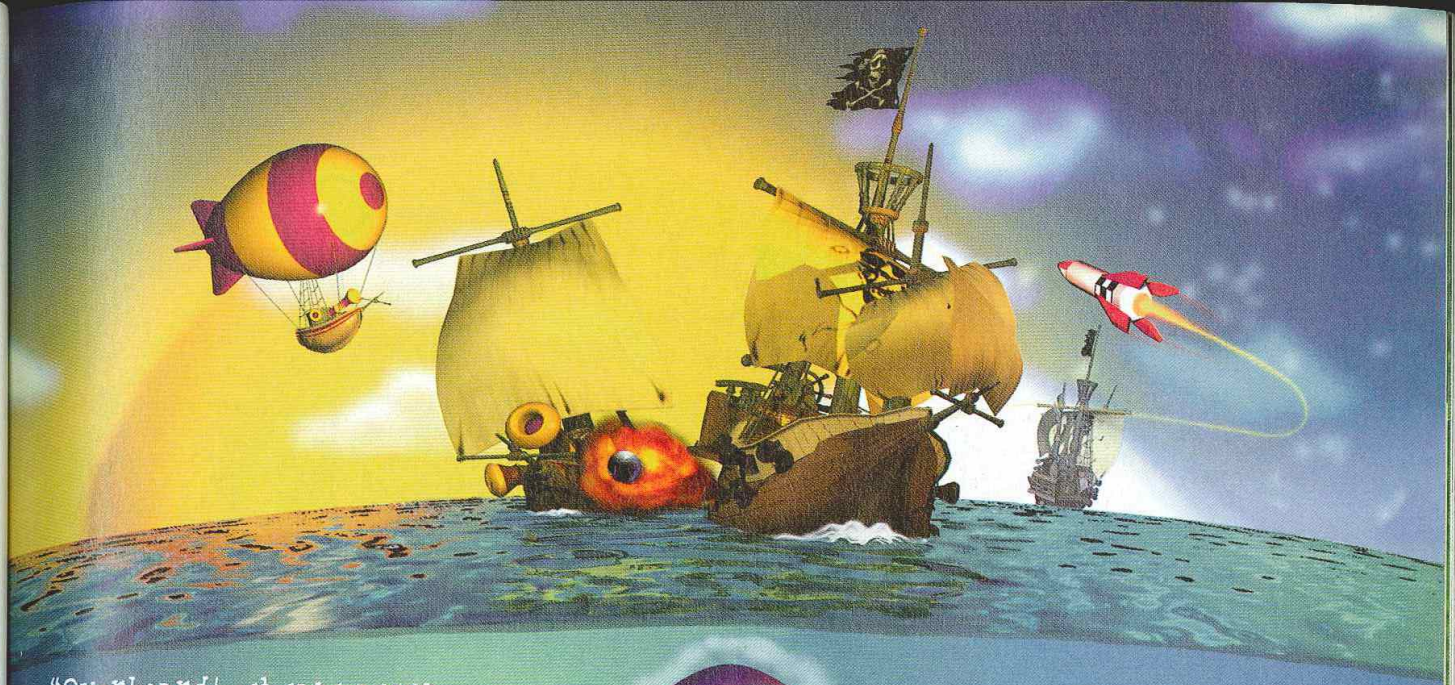
Editeur : Europress - Disponible en février 1998

La concurrence sera rude en matière de jeu de baston sur PlayStation : après l'annonce de Bloody Roar et de Tekken 3 (pour 98), c'est au tour de Fighter Impact d'entrer dans l'arène, et Dieu sait que le combat va être sans pitié. Vous incarnerez un des huit combattants devant prouver sa virilité (difficile pour les guerrières engagées...) dans des combats réalistes sans boules de feu et autres artifices. Le point fort du jeu est de soumettre aux joueurs la possibilité d'opter entre trois techniques de combat par personnage variant du Karaté au Catch. Bien sûr, selon la discipline sélectionnée, la maniabilité du combattant se verra complètement transformée. A noter que le costume de Silene a été spécialement modifié pour cette mouture française. Attendons le test pour en avoir le coeur net.

Rush

Sony pour longtemps

D'après le magazine Famitsu, la PlayStation se vend plus que la Nintendo 64 au Japon, et ce à raison de 10 pour une. Mais, un autre, TV Gamer, annonce pour sa part un rapport d'une pour trois. Alors, autant les mettre d'accord : la PlayStation règne encore sérieusement au Japon, et avec l'arrivée de titres comme MediEvil, Gran Turismo, et d'autres développés avec le nouveau kit, il ne semble pas que la console de Sony soit près d'être détrônée !



"Overboard! est sans aucun doute le jeu le plus fun de la nouvelle gamme Sony. Ce type de jeu privilégiant la jouabilité (...) manquait cruellement sur PlayStation"
HIT CD Consoles

"Simple à prendre en main, immédiatement fun, il séduit tout de suite."
PlayStation Magazine

"C'est à 5 qu'il faut y jouer!"
Consoles+

"Un genre de jeu encore inexploité sur console, qui propose, en plus, un mode multi-joueurs"
Player One : Player Fun

GAGNEZ
UN VOYAGE POUR 4 PERSONNES DANS LES CARAÏBES ET DES CENTAINES D'AUTRES CADEAUX EN TÉLÉPHONANT AU
08 36 68 99 20*
*2,23 frs TTC/mn. Jeu gratuit sans obligation d'achat valable jusqu'au 31/01/98. Offre valable uniquement en France métropolitaine.

Encore Un Nouvel Ami Qui Veut Venir Jouer!

Overboard!

Un jeu rafraîchissant, pour les traversées en solitaire ou les équipages en folie (1 à 5 joueurs)

PlayStation

PSYGNOSIS

NÉCESSITE UNE CARTE ACCÉLÉRATRICE 3D

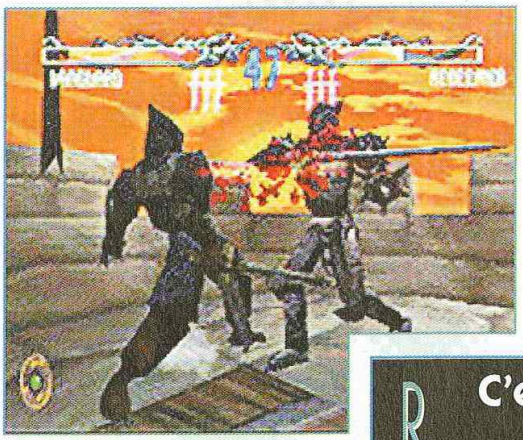
" " and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 1997 Psygnosis Ltd. Overboard!, Psygnosis and the Psygnosis Logo are trade marks or registered trade marks of Psygnosis Ltd.

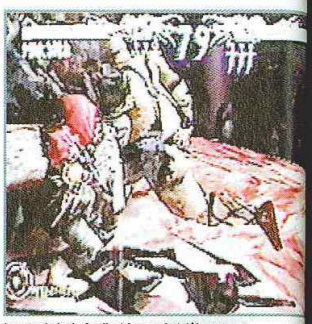
Par Jean Santoni

Cardinal Syn

Editeur : Kronos Interactive - Disponible au premier trimestre 1998

Cardinal Syn sera le prochain jeu de baston de la PlayStation. Au programme : fées maléfiques, valeureux chevaliers et combats sanglants.





Les combats de Cardinal Syn sont plutôt gores.

Des personnages tout droit sortis de l'univers des jeux de rôle.

La Motion Capture et le gameplay seront-ils à la hauteur de SoulBlade ?

Développé par un studio assez méconnu, Kronos Interactive (à qui l'on doit l'insipide Criticom), Cardinal Syn, ex-War Clan, est un jeu de baston en 3D qui a la particularité de se dérouler dans un univers fantastico-médiéval appelé Blood Land . Divers clans de nains, de fées et de chevaliers s'y affrontent pour la possession d'un livre magique. Le jeu propose également un scénario particulièrement recherché ainsi que des personnages aux backgrounds très développés qui font beaucoup penser à ceux que l'on rencontre dans les RPG. Ce soft offrira en outre un choix particulièrement vaste de combattants. Vous pourrez effectivement incarner pas moins de 18 personnages issus des différents clans ainsi que deux boss redoutables, Syn et BiMorphia. Hautguerriers moines, chevaliers, magiciens ou monstres, toutes les classes auront leur représentant. Bien évidemment, il s'agit de se taper dessus avec des armes blanches, mais il vous sera possible toutefois d'utiliser une multitude de pouvoirs magiques et des armes de jet ou des arbalètes. Le système de combat semble prometteur puisqu'il est question ici d'un mix des trois plus grands jeux du genre : Tobal N°1 pour les déplacements 3D, Tekken 2 pour la richesse des combos et Soul Edge pour les "supers". Vous pourrez projeter votre adversaire dans quatre directions différentes, lui tourner autour, utiliser certains éléments du décor comme "projectile" et déclencher des "fatalités" terrifiantes, enfin, les aires de combat seront parsemées de pièges meurtriers. Le contenu est certes alléchant, mais Kronos a-t-il le talent nécessaire pour concurrencer Namco et SquareSoft qui se sont imposés comme les maîtres du genre? That is the question. Affaire à suivre.

Rush

C'est aussi Noël dans les hôpitaux

Même si vous ne croyez pas trop au Père Noël, force est de reconnaître que Score Games, avec un peu de barbe blanche, s'en approche. C'est dans le cadre de l'opération "des jeux pour aller mieux" (jusqu'au 15 décembre 97) que tous les magasins Score Games ont décidé de reverser une partie de leurs bénéfices dans l'achat de jeux et de consoles, au profit de 17 hôpitaux et services pédiatriques en France. Parce que le jeu fait aussi partie du processus de guérison chez l'enfant. Une initiative que nous voulions saluer.

t plutôt gores.

Noël
s
ux

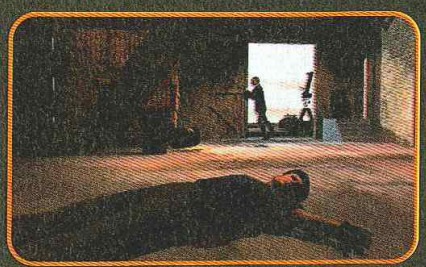
p au Père Noël,
Score Games,
s'en approche.
tion "des jeux
décembre 97)
mes ont décidé
bénéfices dans
au profit de 17
ues en France.
e du processus
initiative que

Qui a tué Sarah Hopkins ?

THE LAST REPORT

SI VOUS AIMEZ LES ENQUÊTES OÙ L'ACTION EST OMNIPRÉSENTE, VOUS VIVREZ CETTE AVENTURE À UN RYTHME D'ENFER !!!

- **Des dizaines d'indices à déchiffrer**
- **De nombreuses énigmes à résoudre**
- **Des personnages clés à identifier**
- **Des décors et des animations exceptionnels**
- **Un suspens palpitant, ne faites confiance à personne...**



© 1997 Microids. All Rights Reserved.

PlayStation

"PS" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

MICROIDS
Tél. (33) 01 46 01 54 01

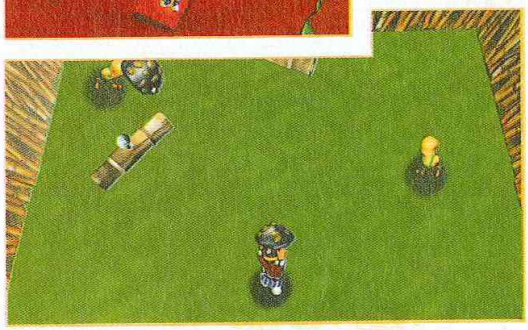
http://www.microids.com

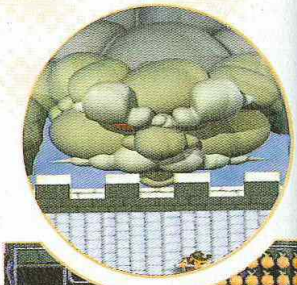
MICROÏDS

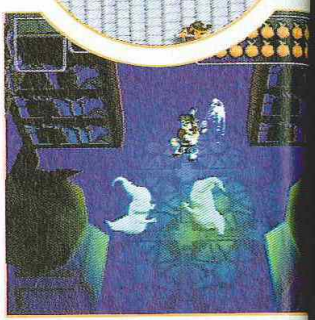
Par Raymond Lebœuf

Jeu d'aventure/action, Monkey Hero vous emmène dans un monde fantastique haut en couleurs qui vous obligera à résoudre de multiples énigmes. Aspirine indispensable.

Un jeu d'aventure de longue haleine dans la lignée de Zelda







Monkey Hero

Editeur : BMG Interactive - Disponible en mars 1998

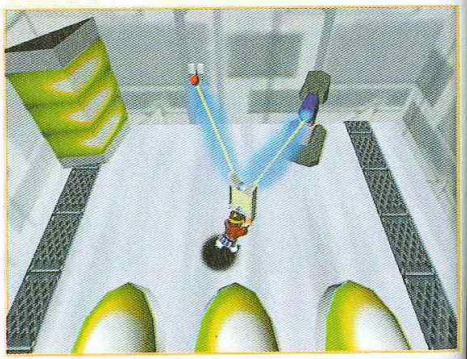
Des combats en temps réel, arme au poing !

Pousser les caisses, sauter sur les bumpers... dur, dur d'être un Monkey.

Développé au Japon par la société Blam, parfaitement inconnue de par chez nous, Monkey Hero, traduisez le Héros Singe, pourrait bien être une des bonnes surprises du début d'année 98. Jeu d'aventure et d'action, Monkey Hero vous permettra d'incarner un jeune garçon, Monkey, parti à la recherche de mystérieuses reliques. Inspiré des contes chinois de la Légende du Roi Singe le jeu vous invitera à suivre la quête du jeune aventurier qui devra, pour restaurer l'harmonie des Trois Mondes, mettre la main sur les huit chapitres qui composent un livre magique. Evidemment, comme rien n'est facile dans la vie, le brave Monkey devra se passer de faire des singeries pour résoudre un grand nombre d'énigmes.

Un air de déjà vu

La réalisation de Monkey Hero n'est pas sans faire penser à celle du mythique Zelda. Peut-être aura-t-on là un alter ego de choc? Quoi qu'il en soit, il s'agira de parcourir le pays à la recherche des bribes du livre tout en affrontant de nombreux ennemis (plus de 45 différents) pour ensuite rencontrer 14 boss qui, soyons-en persuadés, nous donnerons du fil à retordre. Mais ce n'est pas à un vieux singe que l'on apprend à faire des grimaces et le brave Monkey aura à sa disposition tout un arsenal d'armes et de sortilèges. Il ne lui restera ensuite qu'à résoudre les puzzles et à dégoter les différentes clés cachées, grâce auxquelles il pourra accéder au 16 donjons qui composent son univers. On attendait depuis longtemps un jeu de cet acabit sur PlayStation. Souhaitons juste que la réalisation sera à la hauteur.



Pour progresser, il faudra résoudre de multiples puzzles.

Rush

Jeu number one

Océan annonce que son fabuleux jeu de course, V-Rally, est actuellement le plus vendu sur PlayStation en Europe, et ce de tous temps... S'il est vrai que le titre est effectivement un best-seller, il risque de se faire vite dépasser par des FF7 ou autres Tomb Raider 2, si tant est qu'il soit effectivement en première position...

photos : L. Edeline / X. Leuvrey - design★Bronx

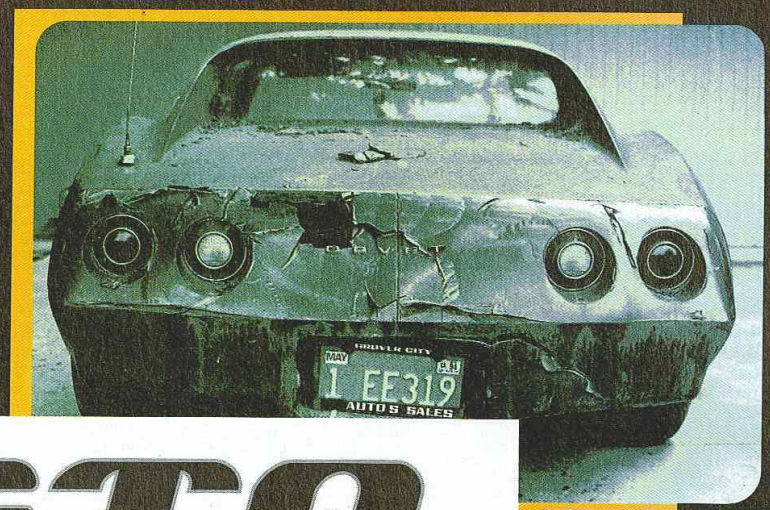
re de
dans
Zelda

oer

jeu de course,
us vendu sur
us temps... S'il
nt un best-sel-
ser par des FF7
st qu'il soit ef-

photos : L. Edeline / Y. Leuvrey - design★Bionx

ATTENTION !
JEU MÉCHANT



GTA

Grand Theft Auto

tant qu'à être un salaud
autant être le pire...

BMG INTERACTIVE

PC CD ROM

PlayStation

Infos au 3615 BMGI* et au 08 36 68 90 89* • http:/www.bmginteractive.com *2,23 FTTC la minute

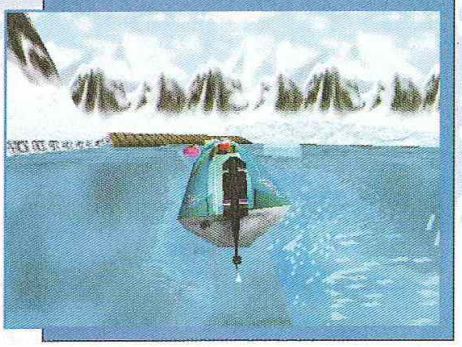
et Playstation, marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

Par Grégory Szriftgiser

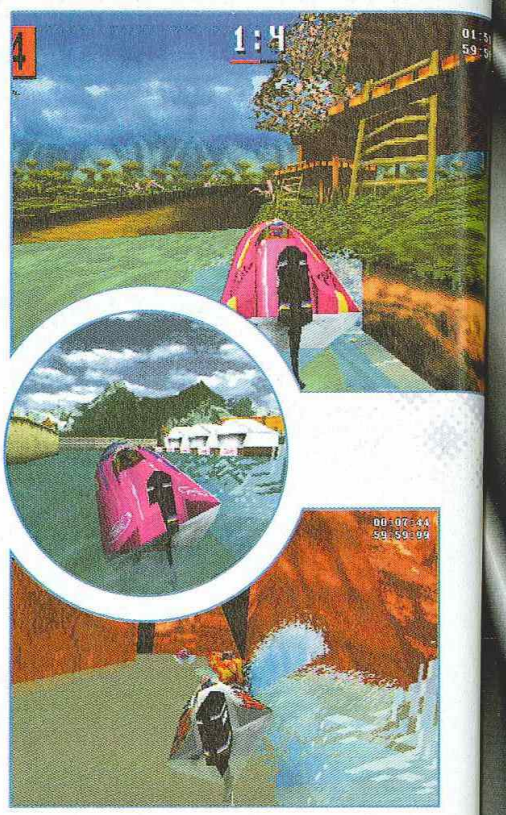
Power Boat

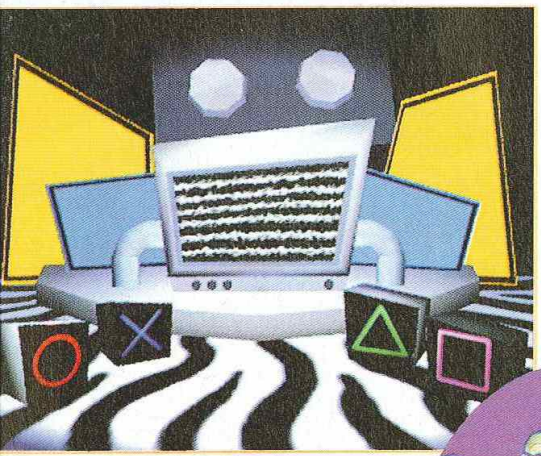
Editeur : Interplay - Disponible en février/mars 98

Le premier concurrent de Rapid Racer pointe le bout de son nez. S'il n'est pas si ambitieux techniquement, il promet plus de modes de jeux et d'options.



Le off-shore fait des émules, et après le premier du genre (Rapid Racer), Power Boat propose une alternative qui pourrait être intéressante. Jugez plutôt : 7 modes de jeux, dont certains encore obscurs, 4 classes, deux types de bateaux avec les monocoques et les catamarans, pour un ensemble de 17 engins. 8 circuits sont annoncés. Si la réalisation est évidemment très loin d'être finalisée, puisque le jeu ne sortira pas avant 2 bons mois, on espère qu'elle sera aussi soignée que les options disponibles. Un titre plus orienté fun que Rapid Racer, avec des tremplins, des circuits plus délires, qu'on attend de pouvoir tester en version définitive.





Spice World

Editeur : Sony C.E - Disponible en janvier 98

Par Grégory Szriftgiser

Après avoir conquis les charts à grand renfort de médiatisation, les Spice Girls se préparent à débarquer sur PlayStation... Pour le meilleur ou pour le pire?

Spice World sera un jeu un peu particulier, si l'on peut toujours appeler ça un jeu. Il faut savoir que le but du soft sera de faire partager aux fans la "Spice Girls Experience"... Destiné à priori aux filles de 10-15 ans, Spice World est un titre musical. On choisit sa girl préférée parmi les membres du groupe, et on la balade dans le monde des Spice Girls ! Extraits de clips, conférences de presse, bains de foule, et toutes sortes d'événements du quotidien de ces stars seront ainsi à votre portée. Enfin, une section interactive permettra de remixer les titres du groupe, et de faire danser les cinq filles dessus, suivant un système approchant celui de Parappa. Un titre original, en tout cas !

VENTE
128,
75011 PA
Tél : 01
Tél : 01
Le
Con
Acce
ACTUA SOCCER 2 CLUB EDITI
+ PAD PROGRAMMAB
+ MERORY CARD
ACE COMBAT 2
AGENT AMSTRONG
ALERTE ROUGE
BLACK DOWN
BUST A MOVE 3
CASTLE VANIA
CLOCK TOWER
COLONY WARS
COMMAND AND CONQUER+ PAD
COURIER CRISIS
CRASH BANDICOOT 2
CROC
CRYPT KILLER
DARK FORCES
DIE HARD TRILOGY + TURBO GUN
DISCWORLD 2
DRAGON BALL
FINAL BOUT
DRAGON HEART
DUKE NUKEM 3D
DYNASTY WARRIORS
EXHUMED
EXPLOSIVE RACING
FANTASTIC FOUR
FELONY
FIFA 98
FIFA SOCCER 97
FIGHTING FORCE
FINAL FANTASY 7
FORMULA KART
FORMULA ONE 97
BON DE COM
CONSOLE
Frais de Port*/jeux : 25 F - consol
Chronopost : 65 F (paiement hors
TOTA
* CEE, DOM-TOM : carto
Mode de paiement :
❒ Carte Bancaire N°
Les chèques doivent
TOUTES LES COMMANDE
Prix valables,

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

PARIS
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : 01 48 05 42 88
Tél : 01 48 05 50 67

PARIS
36, rue de Rivoli
75004 PARIS - M° Hotel de Ville
Tél : 01 40 27 88 44

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél : 03 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : 03 20 57 84 82

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : 03 27 97 07 71
VANNES
30, rue Thiers
Tél : 02 97 42 66 91

Le spécialiste de la Playstation

ESPACE 3 Games

Console Playstation

PLAYSTATION + 2 MANETTES + MEMORY CARD
1090 F + 100 F de bon d'achat*

PLAYSTATION + 1 MANETTE
990 F
+ 100 Frs de bons d'achat*

• ADAPTATEUR MULTI-JOUEUR	269,00	• PRO ACTION REPLAY	349,00
• CABLE DE LIAISON	169,00	• RALLONGE MANETTE	89,00
• MANETTE	99,00	• SOURIS	169,00
• MANETTE ASCII	199,00	• JOYPAD ANALOGIQUE	199,00
• MEMORY CARD	99,00	• VOLANT + PEDALIER	449,00
• MEMORY CARD 120 BLOCS	249,00	• PSYCHOPAD	299,00
• PRISE PERITEL RGB	149,00	• PISTOLET	199,00

* 2 bons de 50 F à valoir sur achat de plus de 500 F

Accessoires & Jeux Playstation

ACTUA SOCCER 2 CLUB EDITION	
+ PAD PROGRAMMABLE	
+ MERORY CARD	299,00
ACE COMBAT 2	**349,00**
AGENT AMSTRONG	299,00
ALERTE ROUGE	349,00
BLACK DOWN	299,00
BUST A MOVE 3	249,00
CASTLE VANIA	**369,00**
CLOCK TOWER	349,00
COLONY WARS	369,00
COMMAND AND CONQUER+ PAD	**349,00**
COURIER CRISIS	349,00
CRASH BANDICOOT 2	349,00
CROC	**369,00**
CRYPT KILLER	349,00
DARK FORCES	299,00
DIE HARD TRILOGY + TURBO GUN	**399,00**
DISCWORLD 2	299,00
DRAGON BALL FINAL BOUT	299,00
DRAGON HEART	299,00
DUKE NUKEM 3D	369,00
DYNASTY WARRIORS	349,00
EXHUMED	349,00
EXPLOSIVE RACING	**349,00**
FANTASTIC FOUR	349,00
FELONY	349,00
FIFA 98	349,00
FIFA SOCCER 97	299,00
FIGHTING FORCE	**369,00**
FINAL FANTASY 7	369,00
FORMULA KART	349,00
FORMULA ONE 97	369,00
FROGGER	349,00
G POLICE	369,00
GRID RUN	299,00
GTA	349,00
HERCULES	**349,00**
ISS PRO	369,00
IZNOGOOD	349,00
J. MADDEN 98	369,00
JERSEY DEVIL	349,00
JHONA LOMU RUGBY	369,00
JURASSIC PARK : THE LOST WORLD	**369,00**
KURUSHI	299,00
LAST DYNASTY	349,00
LAST REPORT	349,00
LEGACY OF KAIN	**299,00**
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET 2	**349,00**
LE THEAL ENFORCER	369,00
LITTLE BIG ADVENTURE	349,00
LOST VIKING 2	349,00
MACHINE HUNTER	**299,00**
MAGIC THE GATHERING	349,00
MARVEL SUPER HEROES	349,00
MDK	349,00
MEGAMAN BATTLE AND CHASE	349,00
MEGAMAN X3	299,00
MG TURBO RACING	349,00
MICROMACHINE 3V	369,00
MONOPOLY	**299,00**
MONSTER TRUCKS	369,00
MOTO RACER	**369,00**
NASCAR 98	369,00
NBA 98	369,00
NBA IN THE ZONE 2	299,00
NBA LIVE 97	299,00
NHL 98	369,00
NHL POWER PLAY	249,00
NUCLEAR STRIKE	**369,00**
ODD WORLD	**369,00**
OVER BOARD	**349,00**
OVERBLOOD	369,00
PANDEMONIUM 2	349,00
PANZER GENERAL II	369,00
PARAPPA THE RAPPER	299,00
PEAK PERFORMANCE	349,00
PERFECT ASSASSIN	349,00
PERFECT WEAPON	369,00
PGA TOUR 98	369,00
POWER RANGER ZEO	349,00
POWER SOCCER 2	349,00
RAGE RACER	349,00
RALLY CROSS	299,00
RAPID RACER	**349,00**
RAVEN PROJECT	249,00
REBEL ASSAULT 2	369,00
RELOADED	249,00
RESIDENT EVIL + CARTE MEMOIRE	**349,00**
RESIDENT EVIL DIRECTOR CUT	**299,00**
RISK	299,00
ROAD RAGE	349,00
ROCK N'ROLL RACING 2	349,00
ROSCO MC QUEEN	**349,00**
SHADOW MASTER	349,00
SOUL BLADE	399,00
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	299,00
STREET FIGHTER COLLECTION	349,00
STREET FIGHTER EX PLUS	349,00
SUIKODEN	349,00
SUPER PANG COLLECTION	299,00
SUPER PUZZLE FIGHTER	299,00
SWAGMAN	**369,00**
SYNDICATE WARS	369,00
TEST DRIVE 4	349,00
TETRIS PLUS	299,00
THE NOTE	349,00
TIME CRISIS + GUN	549,00
TOBAL 1	299,00
TOCA TOURING CAR	369,00
TOKYO HIGHWAY BATTLE + MANETTE + MEMORY CARD	349,00
TOMB RAIDER 2	349,00
TOSHINDEN 3	349,00
TRANSPORT TYCOON	369,00
VANDAL HEART	349,00
VERSAILLES	349,00
V RALLY	**369,00**
WARCRAFT 2	369,00
WRECKING GREW	299,00
WINGOVER	349,00
Z	299,00

PROMOS

ALIEN TRILOGY	**149,00**
BATTLE SPORT	**149,00**
BREAK POINT TENNIS	199,00
BURNING ROAD	199,00
BUST A MOVE 2	**149,00**
CRUSADER NO REMORSE	199,00
DESCENT 2	199,00
DISRUPTOR	199,00
DRAGON BALL Z + PAD PROGRAMMABLE	**299,00**
FADE TO BLACK	169,00
HEXEN	199,00
HI OCTANE	99,00
IRON AND BLOOD	149,00
INTERNATIONAL SOCCER DX	**199,00**
MAGIC CARPET	**149,00**
NBA IN THE ZONE	169,00
NBA JAM EXTREME	**129,00**
NEED FOR SPEED 2	199,00
NFL QUATERBACK 97	149,00
OLYMPIC SOCCER	**199,00**
PROJET OVERKILL	199,00
PROJET X2	199,00
RAYMAN	169,00
RETURN FIRE	199,00
SHOCKWAVE	99,00
SLAM AND JAM 96	**99,00**
STAR GLADIATOR	**149,00**
THUNDER HAWK 2	169,00
TOMB RAIDER	199,00
TOTAL NBA'96	**169,00**
TRACK'N FIELD	169,00
TUNEL B1	199,00
VIEW POINT	**149,00**
VIRTUA OPEN TENNIS	149,00

Conformément à la loi informatique et libertés n°78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN CEDEX. Tél : 03 20 90 72 22

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F - Chronopost : 65 F (paiement hors CR)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM : cartouches : 40 Frs / consoles : 90 Frs

Nom : ..... Prénom : .....
N° client : .....
Adresse : .....
.....
Code Postal : ..... Ville : .....
Age : ..... Téléphone : ..... Signature
(signature des parents pour les mineurs) :

Je joue sur : ❒ SUPER NINTENDO ❒ SUPER NES ❒ SUPER FAMICOM ❒ MEGADRIVE ❒ NEO GEO ❒ 3 DO ❒ JAGUAR ❒ PLAYSTATION ❒ SATURN ❒ NINTENDO 64

Mode de paiement : ❒ Chèque postaux ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs
❒ Carte Bancaire N° .....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ...../..... Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

PASSE TES COMMANDES SUR 3615 ESPACE 3 (2,23 F/min)

PLAYSTATION 12/97

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

Par Grégory Szriftgiser

Populous III THE THIRD COMING

Editeur : Electronic Arts - Disponibilité : été 98

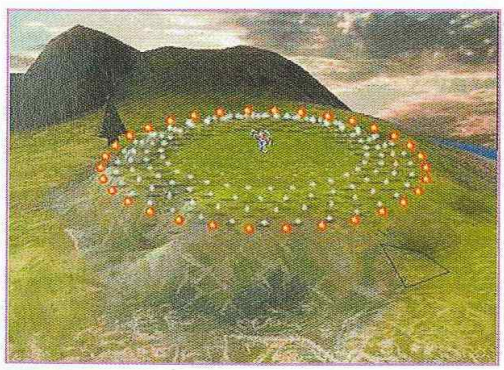
Connu pour être un des titres les plus révolutionnaires de Bullfrog, Populous en est à son troisième épisode PC... Et celui-ci est d'ores et déjà prévu sur PlayStation !

En cours de développement sur PC, et déjà très prometteur, le troisième épisode de la série Populous permettra aussi aux joueurs de PlayStation d'expérimenter le poste ô combien attirant de Dieu... Pour Pete Blow, producteur associé de "Pop III", les deux versions (PC et PlayStation), sont "à peu près identiques". Il est vrai, que Populous 3 sera non seulement un grand jeu, mais aussi une sacrée prouesse technique !

Préparons l'Armaggedon

Populous est un jeu de stratégie. Pete Blow ajoute : "Ce n'est pas tout à fait correct de dire que les joueurs PlayStation n'aiment pas les jeux de stratégie. Le fait

Après avoir nettoyé la Terre avec vos pouvoirs divins, vos fidèles pourront y construire votre cathédrale.



8 ans déjà

8 ans déjà que le premier Populous est sorti. Cet ultime volet est de loin le plus ambitieux techniquement, envolée de la technologie oblige. Au menu :

- Représentation en 3D temps réel.
- Rotations sur n'importe quel axe du monde.
- Horizon courbe, et vue de l'espace.
- Large variété de pouvoirs divins (cf encadré).
- Plusieurs types de terrains : neige, nuit, désert, martien...
- Une interface intuitive.
- Gestion des écosystèmes et intelligence artificielle de pointe.

Reste à prier pour que tout y soit, et à rêver d'un mode link...

La simulation de Dieu arrive enfin à clore sa trilogie, et nous y aurons droit !

actua SOCCER 2

«Reste pas sur le banc de touche!»

Alan Shearer

Un réalisme encore jamais obtenu. Nouvelle technique de motion capture avec 10 caméras.

Une sélection des plus grandes stars du foot.

Les 64 plus grands clubs internationaux.

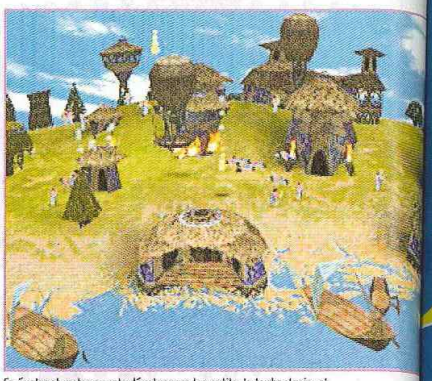
24 stades différents et le choix des conditions météo.

actua SPORTS SERIES

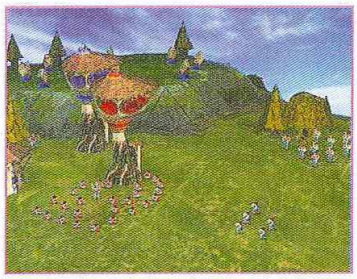
©1997 Gremlin Interactive Ltd. All rights reserved.
Actua ® is a registered trademark of Gremlin Interactive Ltd.

POWERVR Gremlin PC CD ROM PlayStation FUNSOFT

est qu'il n'y a pas eu encore sur cette machine de titre de cette catégorie qui soit vraiment fantastique, et Populous : the Third Coming, va changer ça". Les stratèges en manque seront effectivement heureux d'apprendre la conversion du titre : vous y jouerez un Dieu, comme dans les autres Populous. C'est donc de votre peuple qu'il faudra vous occuper, pour le faire croître, lui apprendre à évoluer et à développer sa technologie, pour qu'enfin, les autres Dieux auxquels vous êtes opposé réalisent qu'aux prochaines élections, c'est vous qui deviendrez le roi des Dieux ! Représenté pour la première fois en 3D temps réel (les précédents épisodes devaient se contenter de la 3D isométrique), Populous III mettra entre vos mains des pouvoirs immenses, que vous devrez utiliser à bon escient pour que l'Armaggedon final vous propulse à la tête du monde convoité. Un jeu qui, s'il tient toutes ses promesses, risque bien de faire un passage très remarqué sur PlayStation.



En évoluant, votre peuple développera les outils, la technologie, et construira des choses plus évoluées, comme des navires



Les sortilèges mis à votre disposition deviendront de plus en plus puissants au fur et à mesure que vos adorateurs se multiplient.

Question de promo

RUSH

Pendant la semaine du Thanksgiving, Midway enverra 20 000 cassettes VHS au hasard à des possesseurs américains de PlayStation. Dans un but tout à fait promotionnel, les 20 000 chanceux qui trouveront la cassette dans leur boîte aux lettres auront ainsi de quoi découvrir Gex 2, NBA Fastbreak, Micro Machines V3, Arcades Greatest Hits, MK Mythologies, Maximum Force, Pandemonium 2 et Rampage.

Les persos

Les Anges de la Mort

Ces êtres investis de pouvoirs magiques sèmeront la terreur, suivie de la mort dans les cœurs et les esprits des populations ennemies. Leurs pouvoirs ne sont bien sûr accordés par nul autre que vous, et il s'agit là d'un sort puissant, qui causera des effets cataclysmiques si vous laissez un ange se balader dans les populations adverses...

Les Braves

Les hommes sauvages que vous aurez convertis deviendront des braves. Ce sont les troupes standards de votre armée. Bien dressés et équipés, ils peuvent raser une tour ou un temple à peu près instantanément. Les braves sont loyaux, et, évidemment... braves, mais s'ils ne sont pas entraînés à l'art de la guerre et à l'utilisation des armes, vous aurez besoin de beaucoup d'entre eux pour venir à bout de l'ennemi.

Les Prêtres

Votre peuple travaille pour vous, mais il est parfois important de lui donner un peu plus de cœur à l'ouvrage. Un prêtre l'attirera à son temple, et lui permettra d'obéir en masse à votre parole divine. Plus votre peuple compte d'individus fervents et adorateurs de votre divine personne, plus vous aurez de mana et de puissance pour vous manifester à travers les sortilèges les plus puissants.

Vos porteurs de foi

Parmi le peuple qui propagera votre culte, et vous adorera, certains individus se détacheront, remplissant un rôle particulier. En voici un petit panel :

Le Shaman

Vous n'aurez qu'un seul shaman. Tous vos pouvoirs divins seront catalysés à travers lui, et même si vous êtes une déité, c'est le shaman qui lancera les sorts pour vous. C'est une sorte d'avatar dont l'importance tactique est énorme.

Les Guerriers

Des braves entraînés sont puissants et dangereux mais un corps de guerriers pourrait aisément les exterminer. Les guerriers sont armés d'épées, et donnent autant dans le pillage et la destruction que dans l'élimination de toute forme de vie hérétique...

Les Super Guerriers

Ce sont des guerriers sur-entraînés, qui utilisent de la magie pour combattre. Leur entraînement est tel qu'ils ont leur propre mana pour subvenir aux besoins de leurs sorts, et lorsqu'ils utiliseront leurs poings entourés de foudre, ils ne dépenseront donc pas votre propre mana, qui est votre force vitale. C'est l'unité d'élite de Populous.

SPECIAL
DES PRIX !
DES CA
ST GERMAIN
42, rue d
78100 ST GERM
(RER
✆ : 01 30
Ouverture ex
en décembre
FINA
STREET
MO
Prix sous réserve typographique - Certains prix peuvent varier selon le magasin.
CONCEPTION GRAPHIQUE : cmap-alpha
Magic : L'Assemblée

SCORE MANIA

SPECIAL NOËL ! DES PRIX ! DES PROMO ! DES CADEAUX !

Le défi en soi !

Revendez - Echangez - Achetez

vos jeux vidéo et consoles 16 - 32 - 64 bits et CD-ROM PC

St GERMAIN EN LAYE
42, rue de Paris
78100 St GERMAIN EN LAYE
(RER A)
✆ : 01 30 61 47 47
Ouverture exceptionnelle en décembre : 7J./7J.

BOULOGNE
221, Bd Jean Jaurès
92100 BOULOGNE
Métro Marcel Sembat
✆ : 01 41 41 92 92
Ouverture exceptionnelle en décembre : 7J./7J.

ITALIE 2
La Tête dans les Nuages
75013 Paris
Métro Place d'Italie
✆ : 01 53 80 3000
Ouverture exceptionnelle en décembre : 7J./7J.

BREST
75, rue Jean Jaures
29200 BREST
✆ : 02 98 800 633
Ouverture exceptionnelle en décembre : 7J./7J.

PROCHAINEMENT : Ouverture à Lyon !!

PSX
CONSOLE NEUVE : **990 Frs**
OCCASION : **790 Frs**

FINAL FANTASY VII

Enfin le RPG le plus attendu arrive sur vos écrans et dans la langue de Molière. Une fabuleuse intrigue sur 3 CD. Déjà un Hit dans le monde entier.

TETS DRIVE 4

Piloter des voitures de rêve devient réalité avec ce titre haut en couleurs. De vraies sensations qui varient selon le véhicule choisi. 1 ou 2 joueurs.

HERCULE

Disney est de retour et nous offre un sublime jeu de plateformes avec de superbes animations. Un jeu qui plaira aux plus jeunes et à leurs aînés.

TOMB RAIDER II

Retrouver Lara Croft dans une nouvelle aventure tout en 3D. Visitez Venise et pleins de nouveaux lieux. Un jeu à ne pas manquer !

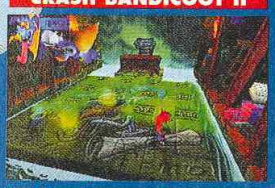
STREET FIGHTER PLUS α

La saga la plus célèbre continue mais cette fois en 3 D. Mouvements réalistes et jouabilité sont au rendez-vous. Un futur hit débarque sur nos consoles.

CASTEVANIA

Konami nous sort une nouvelle séquelle sur 32 bits de l'un titres phares pour notre plus grand plaisir. Magnifiques graphismes et ambiances sonores envoûtantes.

CRASH BANDICOOT II

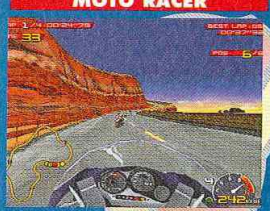


Crash est de retour dans de nouvelles aventures encore plus folles. De nouvelles aptitudes et toujours plus de fun !

BAPHOMET II

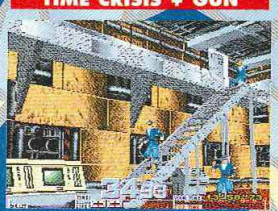
Endossez votre gabardine de Columbo et aidez George et Nico dans leur dernière enquête. Plongez dans le milieu de la drogue et affrontez d'horribles pouvoirs maléfiques.

MOTO RACER



Disputez des « cross » et des courses sur des routes à des vitesses vertigineuses sur plus de 10 circuits. Mode entraînement, course ou championnat. 1 ou 2 joueurs.

TIME CRISIS + GUN



Retrouvez les joies de l'arcade avec l'adaptation d'un Hit de Namco. Vendu avec le pistolet pour plus de sensations. Un must pour se défouler !!!

Pour 500 Frs de jeux revendus, bénéficiez de 50 Frs de réduction sur votre prochain achat de jeu d'occasion. Offre valable jusqu'au 31/12/1997.

CARTES A JOUER

MAGIC l'Assemblée & PORTAL

Disponible chez Score Mania à Boulogne

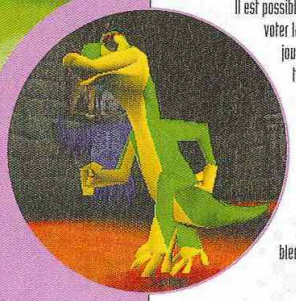
Prix sous réserve typographique - Certains prix peuvent varier selon le magasin.

CONCEPTION GRAPHIQUE : omap-alpha

Magic : L'Assemblée et PORTAL sont des marques déposées par Wizards of the Coast Inc. Tous droits réservés.

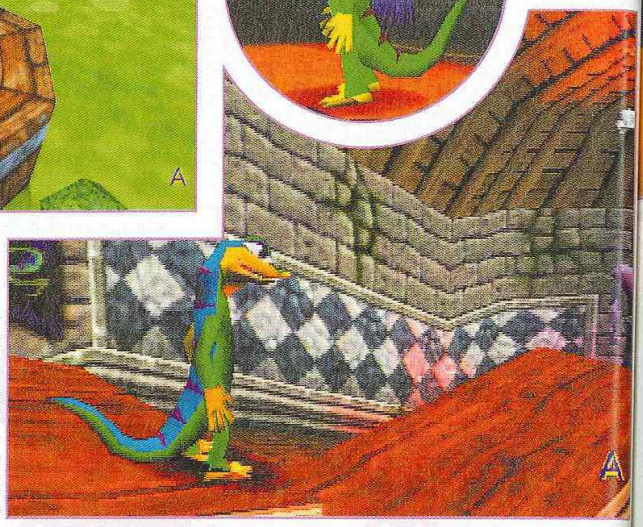
Par Jean Santoni

La résolution de Gex 2 est la même que celle qui a été employée pour Crash 2. Les graphismes restent pour le moment inférieurs à ce dernier.



Il est possible de faire pivoter la caméra en jouant avec les touches de la tranche.

Les textures sont très réussies et varient considérablement d'un niveau à l'autre.

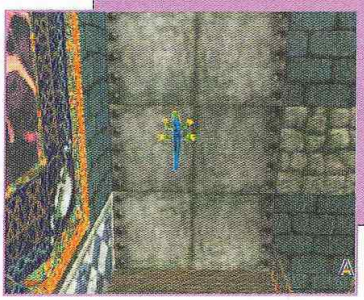


Gex 2 : Enter the Gecko

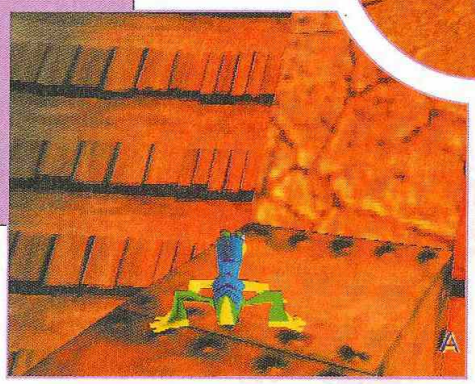
Editeur : Crystal Dynamics - Disponible en mars 98

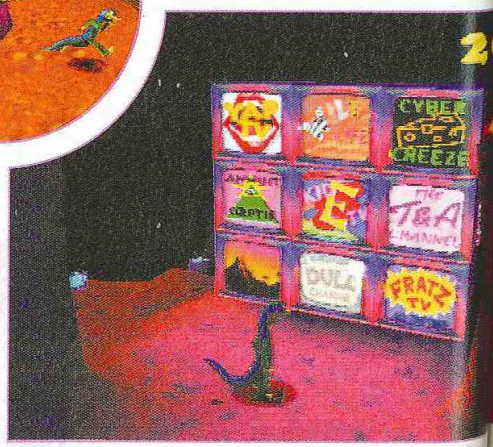
Après les caprices sanglants de Kain et les dernières bouffonneries de Fargus, Crystal Dynamics ne faiblit pas un seul instant ! Pour preuve, le come back du petit lézard gluant se précise.

Et non ! Il ne s'agit pas du remake d'un produit d'entretien qui se videra vulgairement dans vos sanitaires. Pourtant, nous vous en avions parlé il y a déjà quelques temps. Après un léger retard et quelques inquiétudes, l'adorable lézard gluant à trois doigts accompagné de son inséparable queue confirme finalement son retour sur PlayStation ! Surprise ! Cette version n'a plus rien à voir avec ce qui nous avait été présenté en septembre. Gex 2 a effectivement subi un lifting impressionnant (pas le lézard, le jeu !). L'évolution entre les deux versions est si spectaculaire que nous nous sommes tous demandés si les



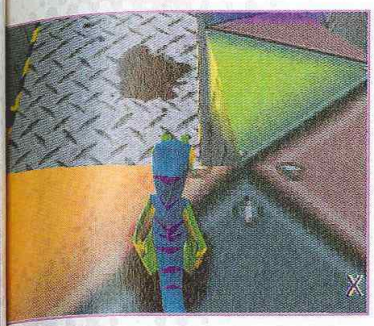
Gex pourra à certains endroits s'agripper aux murs comme Spiderman. Cette performance est accompagnée d'un splendide mouvement de caméra.

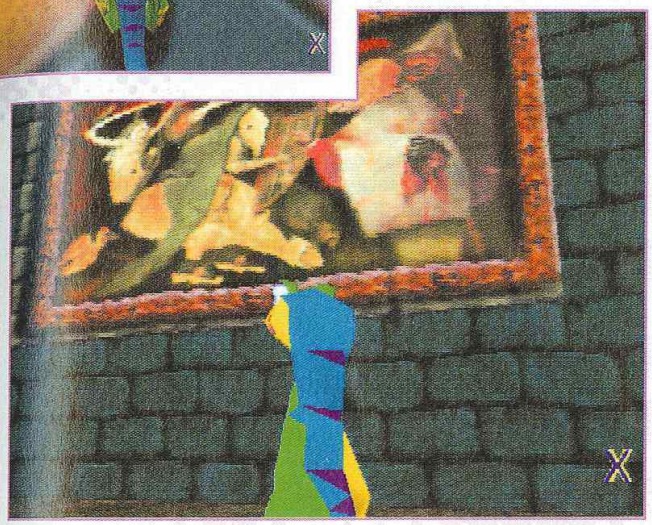


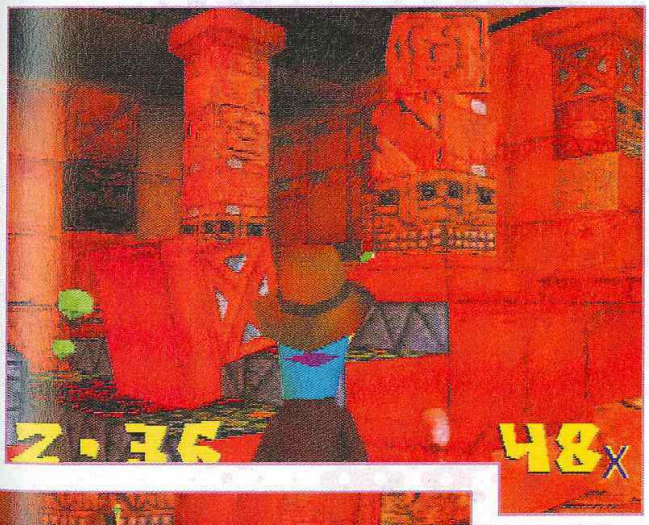


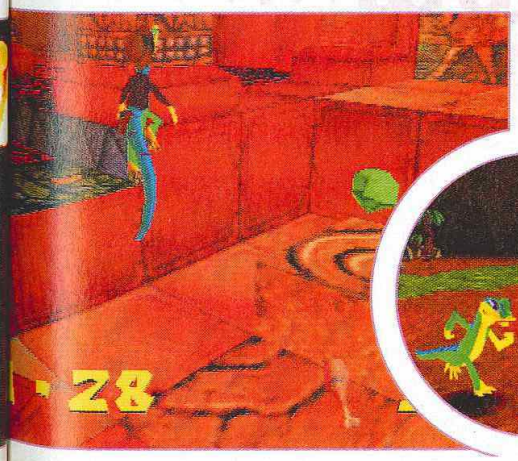
ko

mars 98









L'univers de Gex fait référence aux grands films américains. Ici Indiana Gex !

POWER GAMES

3615 POWER GAMES

NOUVEAU

RETROUVEZ les nouveautés, notre catalogue, les trucs et astuces, la VPC .

31 rue de Reuilly - 75012 PARIS

Tél : 01 43 79 12 22

Métro Reuilly - Diderot

OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H A 19H ET TOUS LES DIMANCHES DE DECEMBRE

NOUVEAU

1090 F

+ 2 manettes + memory card
+ cadeau 100 f en bons d'achats

PLAYSTATION

neuf PLAYSTATION

JEUX VERSION EURO.

ALERTE ROUGE	349 F
AIR COMBAT 2	349 F
CASTLEVANIA	349 F
DUKE NUQUEM 3 D	349 F
ODDWORLD L'ODYSSEY D'ABE	349 F
BATMAN ET ROBIN	349 F
BUSHIDO BLADE	349 F
COLONY WARS	329 F
CRASH BANDICOOT 2	329 F
CROC	349 F
FIFA SOCCER 98	349 F
FIGHTING FORCE	349 F
FORMULA ONE 97	349 F
CHEVALIERS DE BAPHOMET 2	329 F
G POLICE	349 F
FINAL FANTASY 7 VF	349 F
HERCULE	329 F
NIGHTMARE CREATURES	349 F
MOTO RACER	349 F
POWER SOCCER 2	349 F
NBA LIVE 98	349 F
NUCLEAR STRIKE	349 F
NHL HOCKEY 98	349 F
PANDEMONIUM 2	349 F
POWER SOCCER 2	349 F
STREET FIGHTER EX PLUS	349 F
STREET FIGHTER 2 COLLECTION	299 F
RAPID RACER	329 F
RESIDENT EVIL DIRECTOR CUT	299 F
SOUL BLADE	349 F
TOMB RAIDER 2	349 F
TOURING CAR CHAMPIONCHIP	349 F
TIME CRISIS + GUN	TEL .
TURBO RACING	349 F
V RALLY	349 F

TOMB RAIDER 2

BANDICOOT 2

FINAL FANTASY 2

Nous reprenons*
vos jeux et accessoires
playstation
aux meilleures conditions du marché !!!
*paiement immédiat en boutique et par correspondance.

PLAYSTATION occasion PLAYSTATION

STRIKER	99 F	DISCWORLD	149 F	PORSCHE CHALLENGE	199 F
DESTRUCTION DERBY	99 F	POED	149 F	COOLBOARDERS	199 F
TOTAL ECLYPSE	99 F	NHL FACE OFF	149 F	KING'S FIELD	199 F
GOAL STORM	99 F	TIME COMMANDO	149 F	EPIDEMIC	199 F
KILLEAK THE BLOOD	99 F	FIFA SOCCER 97	149 F	LEGACY OF KAIN	199 F
RIDGE RACER	99 F	NEED FOR SPEED	149 F	STREET RACER	199 F
BLAM MACHINE HEAD	99 F	ADIDAS POWER SOCCER	149 F	WIPE OUT 2097	199 F
NBA JAM TE	99 F	RIDGE REVOLUTION	149 F	NBA LIVE 97	199 F
MAGIC CARPET	99 F	CHEESY	149 F	EXHUMED	199 F
FIFA SOCCER 96	99 F	RAYMAN	149 F	RESIDENT EVIL	199 F
TUNNEL B1	99 F	EXTREME GAMES	149 F	RAGE RACER	199 F
TOTAL NBA 96	99 F	FORMULA 1	149 F	NHL 97	199 F
STARBLADE ALPHA	99 F	FIFA SOCCER 97	169 F	TOMB RAIDER	199 F
SPEEDSTER	99 F	BUST A MOVES 2	169 F	TEKKEN 2	199 F
ACTUA SOCCER	129 F	TRACK AND FIELD	169 F	TOTAL NBA 97	199 F
JACK IS BACK	129 F	BURNING ROAD	199 F	MORTAL KOMBAT TRYLO.	199 F
LOADED	129 F	DISRUPTOR	199 F	PANDEMONIUM	199 F
THUNDER HAWK	129 F	TOBAL N° 1	199 F	SUIKODEN	229 F
WING COMMANDER 3	129 F	ROAD RASH	199 F	VANDAL HEARTS	249 F
FADE TO BLACK	149 F	DESTRUCTION DERBY 2	199 F	ISS PRO	249 F
THE D	149 F	RAGING SKIES	199 F	JONAH LOMU RUGBY	249 F
SLAM AND JAM	149 F	COMMAND & CONQUER	199 F	MICROMACHINE V3	249 F
OLYMPIC SOCCER	149 F	PROJECT X2	199 F	V RALLY	249 F
		CHRONICLE SWORD	199 F	SOULBLADE	249 F

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS. OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

BON DE COMMANDE A RETOURNER A POWER GAMES
31, rue de Reuilly - 75012 Paris

TITRES NEUF OU OCCAZ	CONSOLE	QTÉ	PRIX
TOTAL + 30F DE PORT (+10F PAR ARTICLE SUPP.)			

NOM : ..... PRENOM : .....TEL : .....

ADRESSE : ..... CP : .....VILLE : .....

Je joins impérativement mon règlement de _____ F par :

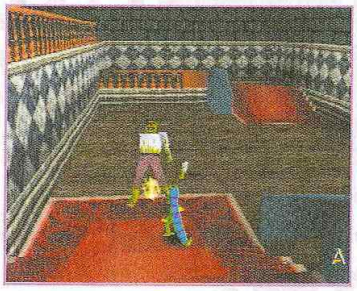
☐CHEQUE BANCAIRE ☐MANDAT LETTRE ☐CARTE BLEUE N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| EXPIRE |_|_|_|_|

Gex 2 : Enter the Gecko (suite)

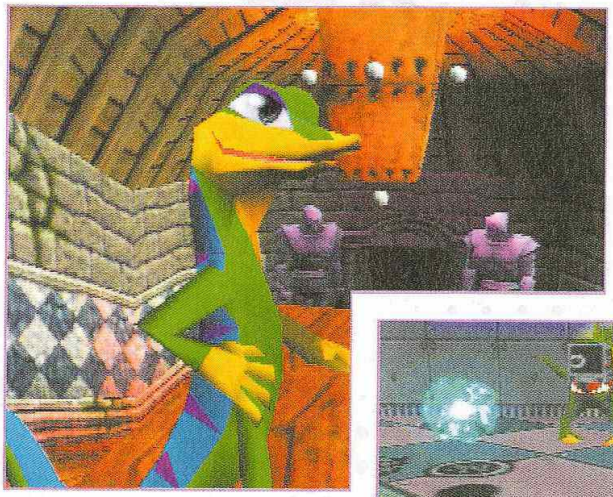
programmeurs de Crystal Dynamics n'avaient pas utilisé le nouveau kit de développement de Sony qui a servi, entre autres, à la programmation de Gran Tourismo et de Medievil... Mais chut, faut pas le dire... Secret défense !

Mieux qu'une poudre à récurer !

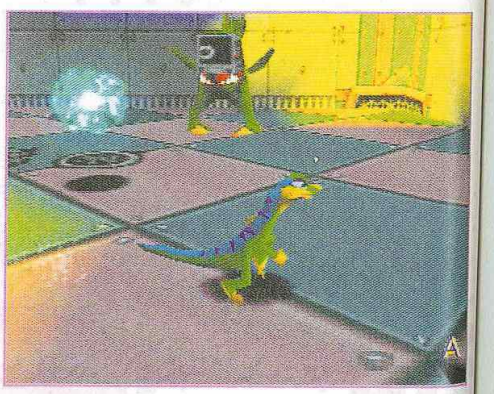
Rappelons, pour ceux qui auraient manqué un épisode, que dans ce deuxième volet, la répugnante mais néanmoins attachante bestiole devra affronter son pire ennemi, le puissant Rez, dans un univers 3D temps réel à l'instar de Croc ou de Jersey Devil (je récapitule : Gex, Rez, Croc, Jersey Devil). Le jeu propose 7 univers immenses et variés parodiant les plus grands films d'Hollywood et les séries TV les plus débiles. Et ça va de Jurassik Park à James Bond en passant par Bruce Lee (inutile cependant d'espérer un tableau "Hélène et les garçons"). Sans compter, bien sûr, que Gex, le héros de toutes ces élucubrations, est à lui tout seul une autoréférence à Godzilla. Chacun de ces thèmes se divise en deux niveaux distincts pouvant se terminer de trois manières différentes. La panoplie de mouvements du lézard est relativement large : on compte pas moins de 1125 (nous avons bien dit mille cent vingt cinq !) possibilités de mouvements pour le héros. On ose à peine imaginer tout ce qu'on peut faire avec un reptile. Votre personnage dispose d'un double saut, peut se servir de sa langue pour rattraper un saut catastrophique, donner des coups de queue pour se défendre et même utiliser



Le jeu tourne en 20 images par seconde.



Gex dans toute sa splendeur : le cauchemar de millions de ménagères !



Recapitulatif technique de Gex 2 :

- Personnages entièrement en 3D composés de 600 polygones.
- Plus de 3 400 frames d'animation en rendu SGI.
- 1125 possibilités de mouvements.
- 20 images par seconde.
- Contrôle des angles de vue au pad.
- Environnement graphique en 3D totale.

Incontournables sur Playstation !

Le jeu de plate-forme 3D temps réel qui manquait à votre Playstation. Des animations pleines d'humour dignent d'un dessin animé. Un jeu énorme : 11 missions dans 6 environnements et plus de 60 personnages.

N° 1 des Ventes en Europe. La plus grande simulation de Rallye automobile.

Jeu de combat à l'arme blanche avec de très nombreux coups spéciaux. Animation détaillée et très fluide, graphismes fabuleux en haute résolution. Maniabilité exceptionnelle.

Pour connaître le magasin le plus proche de chez vous, composez le 08 36 68 42 68 (2F23 la minute).

Géant. J'ai envie

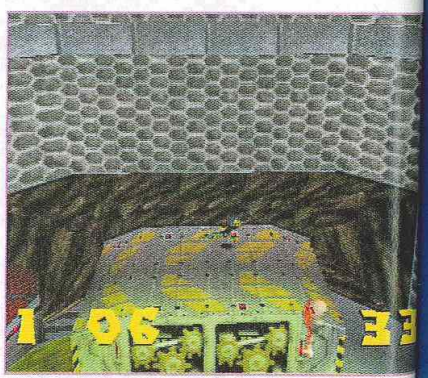
Gex 2 : Enter the Gecko (suite)

Votre lézard change d'apparence selon le thème du niveau.

ses petites pa-pattes poisseuses pour grimper le long de certains murs comme tout reptile qui se respecte ! Enfin, Gex, durant ses tribulations, portera différentes tenues en accord, s'il vous plaît, avec les thèmes des niveaux. De longues soirées en perspective.

Gex 2, future référence du "Mario-like" sur PlayStation?

Pour un maximum de confort, et comme dans le premier volet des aventures de Lara Croft, un système astucieux de caméra mobile très pratique a été intégré au jeu. Ce procédé donne la possibilité au joueur de choisir l'angle de vue adéquat lors des passages difficiles et d'étudier la topographie des niveaux avant de poursuivre sa progression. La modélisation des ennemis et des décors, on vous l'a dit plus haut, a nettement été améliorée. Les textures sont vraiment beaucoup plus fines et détaillées, et tous les graphismes sont maintenant en mid-resolution (512x256). Enfin, tous les protagonistes du jeu sont évidemment modélisés en 3D et composés de 600 polygones chacun. Bref, tout a été refait, prévu, relifté, lissé, créé, innové, pour satisfaire vos exigences de joueurs en quête de liberté de mouvements. Pour être clair, c'est certainement le plus beau "Mario-like" qu'il nous ait été donné de voir jusqu'à présent... Actuellement, Gex 2 est en phase finale de développement et ne laisse augurer que de bonnes choses. Croisons les pattes pour que l'intérêt soit à la hauteur d'une réalisation déjà très prometteuse ! Rendez-vous en mars 98 pour le test ! On en tire déjà la langue... Fourchue ou pas.



GAME'S
Centre Commercial
Tél. : 01 39 55 19 20
Espace St Quentin
Tél. : 01 30 57 13 43
Centre Commercial
Tél. : 01 30 75 95 42
Grand Place
Tél. : 03 20 13 92 92
Centre Commercial
Tél. : 04 50 20 86 06
Centre Commercial
Halles de Beffroi
Tél. : 03 22 91 73 33

GAME'S

LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX

GAME'S vous offre un service supplémentaire :

Vente par correspondance de jeux et de Consoles neufs et d'occasion

Un téléphone à retenir

03 20 90 72 32

Fax :

03 20 90 72 23

Ces prix sont exclusifs en VPC pour les jeux neufs et d'occasion.

PLAYSTATION

CONSOLE OCCASION 690 F

	NEUF	OCCASION
ACE COMBAT 2	369 F	229 F
ALERTE ROUGE	349 F	TEL
BUST A MOVE 3	249 F	TEL
CASTELVANIA	369 F	TEL
CROC	369 F	229 F
DRAGON BALL FIND BOUT	299 F	199 F
FIGHTING FORCES	369 F	229 F
FINAL FANTASY VII	369 F	TEL
FORMULA KARTS	369 F	TEL
FORMULA ONE 97	369 F	229 F
G-POLICE	369 F	229 F
HERCULE	349 F	229 F
ISS PRO	369 F	229 F
JURASSIK PARK 2	369 F	229 F
NUCLEAR STRIKE	369 F	229 F
ODDWORLD	369 F	229 F
PANDEMONIUM 2	349 F	TEL
TIME CRISIS + GUN	549 F	TEL
TOMB RAIDER 2	349 F	TEL
V-RALLY	369 F	229 F

Ces prix sont exclusifs en VPC pour les jeux neufs et occasion.

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution. Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs. Dans la limite des stocks disponibles.

GAME'S

PARLY 2
Centre Commercial
Tél. : 01 39 55 19 20

ST QUENTIN YVELINES
Espace St Quentin
Tél. : 01 30 57 13 43

CERGY 3 FONTAINES
Centre Commercial
Tél. : 01 30 75 95 42

LILLE
Grand Place
Tél. : 03 20 13 92 92

VAL THOIRY GENEVE
Centre Commercial
Tél. : 04 50 20 86 06

AMIENS
Centre Commercial
Halles de Beffroi
Tél. : 03 22 91 73 33

Pour toute commande de jeux neufs et d'occasion avant le 31/12/97, GAME'S VOUS OFFRE UN TEE-SHIRT ET LES FRAIS DE PORT SONT GRATUITS

BON DE COMMANDE

à envoyer à GAME'S VPC

Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN CEDEX. Tél : 03 20 90 72 32

CONSOLES ET JEUX	PRIX
FRAIS DE PORT GRATUITS TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM : cartouches : 40 Frs / consoles : 90 Frs

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code Postal : ..... Ville : .....

Age : ..... Téléphone : ..... Signature (signature des parents pour les mineurs) :

Je joue sur :
❒ SUPER NINTENDO ❒ MEGADRIVE ❒ NINTENDO 64 ❒ PLAYSTATION ❒ SATURN

Mode de paiement : ❒ Chèque bancaire ❒ Mandat Lettre ❒ Contre remboursement + 35F
❒ Carte Bleue N° .....

Les chèque doivent être libellés à l'ordre de GAME'S VPC

Date de validité : ...../..... Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

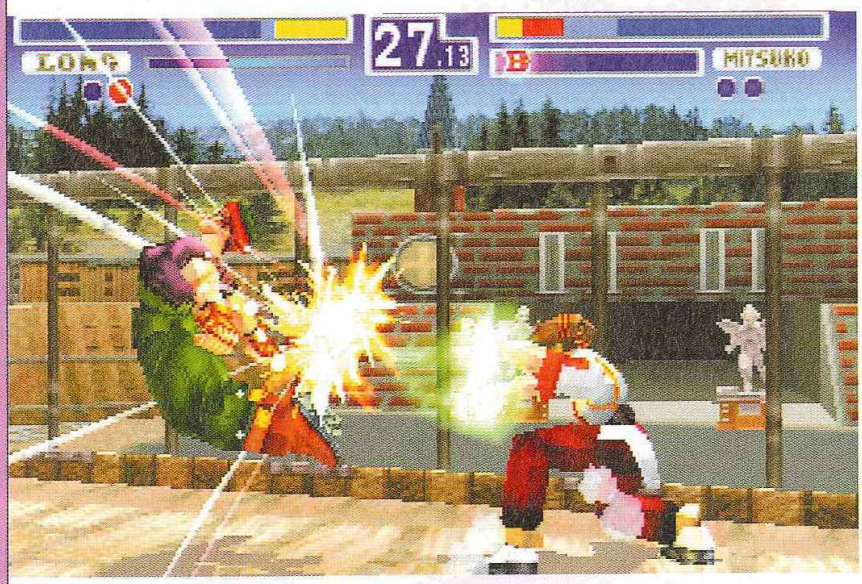
PLAYSTATION 12/97

Bloody Roar
Hyper Beast Duel

Par Grégoire Hellot

Editeur : Hudson - Genre : Combat
Disponibilité Europe : début février 98

Non content de mettre le Loup Garou de Londres au rayon des stupides accessoires d'Halloween, Bloody Roar se permet en plus de devenir l'un des jeux les plus attendus de la rédaction en quelques minutes de jeu. Gros plan sur un futur hit.

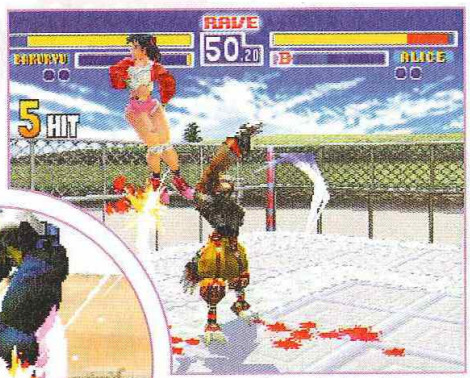


Lorsque vous déclenchez votre transformation, cela donne de superbes effets visuels à l'écran.

Un coup de poing qui vous cloue au sol !

Amateurs de transformations surnaturelles et autres amis des Loups-garous, vous pouvez enfin vous réjouir ! Car non content d'être toujours aussi prometteur, Bloody Roar a enfin une date de sortie annoncée officiellement. Prévu pour le début février, ce jeu de combat que nous attendions fiévreusement à la rédaction, tiendra finalement toutes ses promesses.

Comme dans la grande tradition des Tekken, c'est un titre qui vous permet de choisir un combattant parmi 8 personnages possédant chacun leurs propres coups et caractéristiques physiques. Mais contrairement au best-seller de Namco où l'on ne combattait qu'avec de bien banals humains (sauf exception), Bloody Roar vous propose d'incarner de sanglants lycanthropes. Vous savez, ces personnes qui, dès que la pleine lune apparaît, commencent à connaître des problèmes capillaires, pileux voire existentiels. Eh bien vous allez découvrir que ces légers ennuis sont très vite compensés par des capacités pour le moins intéressantes. Au programme donc : un Loup-garou, un Lion-garou, une Taupe-garou, un Sanglier-garou, un Tigre-garou, un Lapin-garou et même un Bernard Minet-garou !

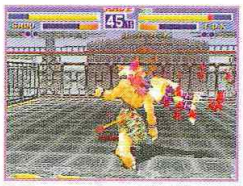


Vu le sang répandu sur le sol, le combat est acharné.

Un festival de mandales

Comme dans un jeu de combat classique, vos personnages ont une jauge de vitalité qui correspond à leur état de santé, et qui, une fois vidée, vous place en état de K.O. radical. Dans Bloody Roar, vous possédez une seconde jauge, nommée judicieusement "Beast jauge". S'emplissant au fur et à mesure de l'affrontement, elle vous permet, une fois remplie, de vous transformer en une créature mi-humaine mi-animale, et d'accéder ainsi à de nouveaux pouvoirs. Bien entendu, un personnage transformé aura de grandes facilités pour se défaire d'un adversaire resté humain. Mais d'un autre coté, si, une fois transformé, vous prenez trop de coups votre jauge baissera rapidement et vous redeviendrez un pauvre humain. On vous demandera donc de savoir vous battre, mais aussi de prévoir l'issue des combats afin d'anticiper le moment où votre jauge d'énergie sera au maximum. Et si l'on ajoute à cela la possibilité d'envoyer l'adversaire dinguer sur un mur, retourner son attaque contre lui, enchaîner des actions incroyables, et pouvoir sélectionner un mode de jeu avec du sang (oui, du sang !), on obtient un jeu qui "risque" de remporter un beau succès au mois de février prochain. RRrrrrrooarrr !

Il est possible de projeter les adversaires sur les parois du ring



Un festin sanglant pour ce combat d'hommes-bêtes.

Une pose victorieuse pour Bakuryu l'homme-taupe.

La pauvre Fox est en train de se vider de son sang.

Une fois les murs détruits, il est possible de projeter son adversaire hors du ring.

Pour Noel pas question d'acheter n'importe quoi n'importe où

On rachète CASH CONSOLES & JEUX

Venez chez les veritables specialistes de la Playstation

Venez chez Consol Plus

Nice & Cagnes-sur-Mer

GAMES

LES MAGASINS CONSOLPLUS GAMES

7 Bd Kennedy - 06800 Cagnes-sur-mer et 9 rue Lepante - 06000 Nice

Tél. 04 92 02 06 04 - Fax 04 93 20 97 03

JEUX PLAYSTATION

NEWS			
Z	299 F	HERCULE	329 F
CRASH BANDICOOT 2	349 F	MOTO RACER	349 F
DUKE NUKEM 3D	349 F	PANDEMONIUM 2	349 F
BAPHOMET 2	349 F	TOMB RAIDER 2	349 F
POWER SOCCER 2	349 F	FIGHTING FORCE	349 F
ALERTE ROUGE	349 F	CASTLEVANIA	349 F
DRAGON BALL Z		TOCA TOURING CAR	349 F
FINAL BOUT	369 F	FINAL FANTASY 7	399 F
SELECTION DE NOEL		TIME CRISIS + GUN	549 F
MONOPOLY	299 F		

JEUX D'OCCASION PSX

149 FRANCS

TOMB RAIDER

199 FRANCS

FORMULA ONE
JET RIDER
PORSCHE CHALLENGE
RESIDENT EVIL VF
WIPE OUT 2097
WWF IN YOUR HOUSE

259 FRANCS

ADDIDAS POWER INTER 97
CITE DES ENFANTS PERDUS
COMMAND & CONQUER
COOL BOARDERS
CRASH BANDICOOT
DARK FORCES
DESTRUCTION DERBY 2
DIE HARD TRILOGIE
DBZ BATTLE
EXCALIBUR
EXHUMED
ISS SOCCER PRO
LITTLE BIG ADV VF
LOMU RUGBY VF
LOST VIKING 2
MICROMACHINES VF
NEED FOR SPEED
OVERBLOOD
PANDEMONIUM
PANZER GENERAL 2
PERFECT WEAPON
PLAYER MANAGER
RAGE RACER
RALLY CROSS
REBEL ASSAULT 2VF
SENNA KARTING
SOULBLADE
SOVIET STRIKE
SUIKODEN
SWAGMAN
SYNDICATE WARS
TEKKEN 2
TOTAL NBA 97
VANDAL HEARTS VF
VIRTUAL POOL
WARHAMMER
WING COMMANDER 4 VF
V.RALLY

CECI N'EST QU'UN EXTRAIT DE NOTRE CATALOGUE ...

Sans se déplacer, tous les jeux en magasin sur le

3615 CONSOLPLUS

* à partir de 100 Francs d'achat

EXPÉDITION DANS TOUTE LA FRANCE

Frais de port : 0 Francs*

Conformément à la loi "Informatique et Libertés" N° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant

Par Grégory Szriftgiser

Everybody's Golf

Editeur : Sony C.E. - Disponible en décembre 1997

Les jeux de golf ne sont pas légion, et celui de Sony adopte une optique différente des précédents : il doit plaire à tous !

Attention, Everybody's Golf pourrait bien devenir la référence en la matière sur PlayStation. Certes, le design des personnages et du jeu est très orienté fun, avec ses persos façon SD (super deformed) japonais, mais tout y est : vent, topographie de terrain, différents types de jeu, mini-golf et golf classique... j'en passe et des meilleures. Avec la possibilité de jouer à quatre, d'acquérir au fur et à mesure de ses performances de nouveaux personnages et modes de jeu, Everybody's Golf est un titre accrocheur, qui trouvera à n'en pas douter son public. Test le mois prochain !

Les plus attendus de 1998

Gran Turismo
(Sony C.E.J.)

Medievil
(Sony C.E.E.)

Gex 2
(Crystal Dynamics)

Nagano'98
(Konami)

UEFA Soccer
(Infogrames)

Metal Gear Solid
(Konami)

Resident Evil 2
(Capcom)

Bushido Blade
(Squaresoft)

Le pas attendu du tout !

Dragon Ball Real Bout

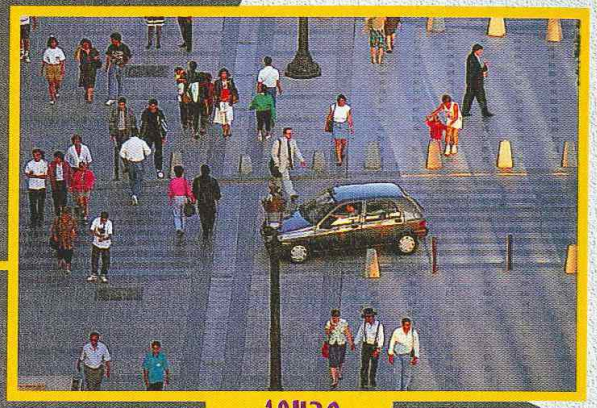
Frogger, la légende bon
des jeux vidéo revient e
9 univers fabuleux et 3
d'adrénaline concentrée
Il vous faudra affronter
dangers et être drôleme
pour retrouver en temp
les cinq têtards dissémi
chaque niveau. Mais ave
super-pouvoirs, Frogger
à affronter les situation
les plus périlleuses.
Avec 5 circuits de course
en mode multi-joueurs
chauffer sur les nénuph

©1997 Hasbro Intera
"KONAMI" and "FRO
Playstation© et

Frogger

8H30

12H30



10H30

20H30
21H30
22H30
23H30
00H30
...

Maintenant que vous êtes entraîné: jouez!

Frogger, la légende bondissante des jeux vidéo revient en 3D dans 9 univers fabuleux et 35 niveaux d'adrénaline concentrée.
Il vous faudra affronter tous les dangers et être drôlement rusé pour retrouver en temps limité les cinq têtards disséminés sur chaque niveau. Mais avec ses super-pouvoirs, Frogger est prêt à affronter les situations les plus périlleuses.
Avec 5 circuits de courses folles en mode multi-joueurs, ça va chauffer sur les nénuphars !

PlayStation
PC CD
HASBRO Interactive

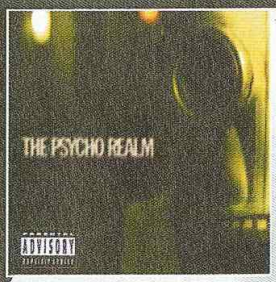
Internet : http://www.frogger.com

©1997 Hasbro Interactive Inc. All rights reserved.
"KONAMI" and "FROGGER" are the trade marks of KONAMI Co., Limited. ©1981 KONAMI all rights reserved.
Playstation© et sont des marques de Sony Entertainment©.

Zik

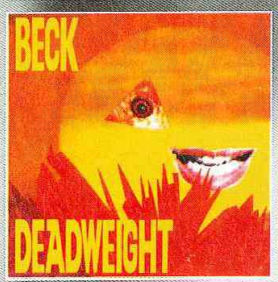
Un petit guide rapide, plein de conseils, pour vous aider à finir votre liste de Noël si vous désirez vous remplir les oreilles.

Par Vladimir Sebansky

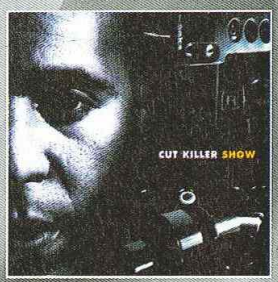


Le label parisien-tête-de-chien Source peut s'adresser une auto-congratulation et afficher de larges sourires : récemment ils ont signé **Grand Royal**, le label des Beastie Boys (fallait-il le rappeler?), qu'ils distribuent maintenant dans notre pays de sourds. Joie. Pour fêter dignement l'événement, une compilation inédite, et réservée à la France, a vu le jour. Classe. ***A Sampler in Paris***, quinze titres sélectionnés par les Grands Royaux eux-mêmes, avec tous les artistes et groupes du label. De Buffalo Daughter à Luscious Jackson en passant par Ben Lee, Butter 08, ou The Josephine Wiggs Experience et bien sûr les Beastie Boys (un brillant remix du très remixé Root Down). Beaucoup de guitares, très post-Pixies, du japonais, du ricain et du grand-breton; et surtout beaucoup de très bons titres. (Source).

Restons chez Source pendant que le frigo est plein, avec la réédition par chez nous de l'excellent "***Captain Vapour Athletes***" des **Buffalo Daughter**, justement. Mélange étonnant de formation rock classique à voix de gonzesse qui n'a pas peur des synthés à la sauce Electro. Quelques chansons qui ne vous lâchent plus le cerveau : excellent tout plein. (Source).



Chez les anglais de Mowax, on tourne ses grandes oreilles vers le Japon pour rendre hommage au label **Major Force** avec une compilation luxueuse et en deux CD. Bien que datés de 1988 pour certains, ces 32 titres sonnent diablement «moderne», les DJ Japonais prouvent donc qu'ils savent innover aussi. Des morceaux joyeux, intelligents et drôles qui ont pour but principal de faire danser les pieds et suer les aisselles. (Mowax).



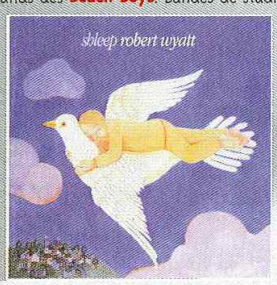
C'est presque un rendez-vous de routine, le nouveau single de **Beck** est là. Comme d'habitude il s'agit d'un chef-d'œuvre incontournable (tout comme la vidéo qui en est tirée, actuellement à voir sur les chaînes musicales). "***Deadweight***", foncez dessus. (Geffen).

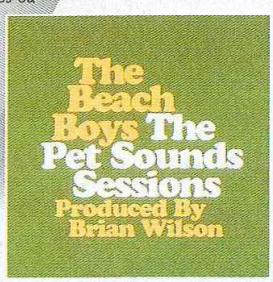
Alors que nous attendons toujours le quatrième album des rappeurs de Cypress Hill, les expériences solos de ses membres continuent à tomber. Après DJ Muggs, c'est au tour de B-Real, le rappeur à la voix de "j'me pince eul'nez" de se trouver de nouveaux potes pour former son groupe : **The Psycho Realm**. Trois latinos, des textes un peu chauds, et des musiques très réussies, arrivent à se détacher de l'étiquette lourde à porter Cypress Hill. Très bon album de rap, pas de doute. (Sony/Columbia).

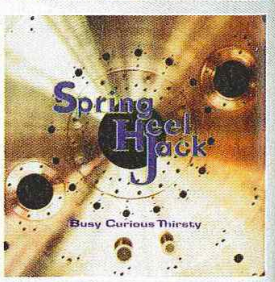
Le mois dernier, ils avaient mis les mains sur le joypad de notre PlayStation, ce mois-ci leur dernier double-CD est sorti. La vie est merveilleuse. La très classieuse compilation ***Cut Killer Show*** est donc là, très attendue et étonnante. Un disque Hip-Hop Mix, et le second R&B Mix. Un disque qui va des Gravediggaz à Dee Nasty en passant par les Beatnuts ou KRS One, et l'autre de Cut Killer lui-même à Soul II Soul, The Roots, MC Lyte ou Common. La compilation mixée qui fait lever les bras. (Sony/Small).

Drum & Bass? Oui, sans doute, mais originale inventive et qui prend des risques. Pour preuve, ces morceaux sans beats aucun et plutôt flippants (dans le trip film d'horreur de maison abandonnée dans la forêt). C'est le dernier album de **Spring Heel Jack**, "***Busy Curious Thirsty***". (Island).

Les fans de pop-rock ne peuvent manquer ce monument, limite chaînon manquant, qui vient de tomber. ***The Pet Sounds Sessions Set***, un coffret de 4 CD qui donne un nouvel éclairage sur l'ultra mythique album Pet Sounds des **Beach Boys**. Bandes de studios où l'on entend les différentes prises, les morceaux devenus incontournables se construire sous les ordres lumineux de Brian Wilson. Témoignage unique, historique et passionnant. (EMI-Capitol).







Côté français, **FFF** nous prouve qu'ils sont bien "***Vivants***". Surtout que pour le meilleur groupe de l'hexagone quand il s'agit de mettre le feu sur scène... Excellent live en 9 titres qui enchantera les fans. (Sony/Epic).

Et enfin, finissons ce moment très riche avec un disque sorti il y a déjà un ou deux mois, le dernier album du très barbu **Robert Wyatt**, "***Shleep***". Juste pour être sûr que vous n'avez pas manqué cette pièce toute en finesse. (Rykodisc).

Paris
Rec
recycle ware
PAR
2, rue Pierre
75001 Paris
Tél. 01 42 3
NE B
Recyclewa
IMPORT
vos ancie
que vous
IMPOR
Destruct.
Formula
Toshinden
Air Combat
Adidas Pow
Alien Trilog
Doom
Fade to Bl
Fifa 97
Rayman
Road Rash
Tekken
Total NBA'
Need for Sp
Ridge Racer
** Dans la limite des stocks disponibles. * Nombre de titres disponibles au magasin des Innocents en date du 05/11/97.
Plus de
et
Ouvertur

Paris, Lyon, Antony, Pontault-Combault et bientôt Evry 2...

Recycleware, les magasins branchés pour les furieux du jeu vidéo !

JEUX VIDEO recycle NEUFS & RECYCLÉS ware

Recycleware est la première chaîne de magasins spécialisés dans le jeu video recyclé, c'est-à-dire :

- Vérifié (CD & manuel en bon état)
- Reconditionné sous blister
- Garanti 6 mois
- Moins cher

Chez RecycleWare vous trouverez plus de 262 titres sur PlayStation, plus de 143 titres* sur Saturn et tous les bons jeux sur Nintendo 64.*

NOUVEAU ! Jeux pour Nintendo 64

RecycleWare : les magasins qui offrent le plus grand choix de jeux sur les Consoles Nouvelle Génération.

PARIS
2, rue Pierre-Lescot
75001 Paris
Tél. 01 42 36 25 42

LYON
Centre Ccial La Part-Dieu
R. d. C. - À côté de "Loisir & Création"
69000 Lyon - Tél. 04 72 84 20 38

ANTONY
27, av. de la Division-Leclerc
92160 Antony
Tél. 01 46 74 06 26

PONTAULT-COMBAULT
Centre Commercial Carrefour
77340 PONTAULT COMBAULT
Tél. 01 60 18 19 11

EVRY 2
Centre Ccial Evry 2
91022 Evry Cedex
NOUVEAU

NE BRADEZ PLUS VOS ANCIENS JEUX, RECYCLEZ-LES !

Recycleware reprend vos jeux PlayStation, Nintendo 64 et Saturn contre l'achat de jeux neufs ou recyclés.

IMPORTANT ! *Chez Recycleware on reprend vos anciens jeux au* **même prix**, *que vous rachetiez un jeu neuf ou recyclé.*

Comparez les prix des jeux Recycleware !

EXEMPLES DE PRIX DES JEUX RECYCLÉS** PLAYSTATION

IMPORTANT ! PRIX MAXIMUM PRATIQUÉS : Les prix des jeux recyclés sont régulièrement revus à la baisse

Destruct. Derby	79 F	**Time Commando**	**99 F**	Cool Boarders	169 F	Overblood	199 F	Road Rage	219 F
Formula 1	**89 F**	Tobal N°1	99 F	Com. & Conquer	169 F	Rage Racer	199 F	Rugby Jonah Lomu	219 F
Toshinden	89 F	Int. Track & Field	129 F	Dragon Ball Z	169 F	Rally Cross	199 F	Suikoden	219 F
Air Combat	99 F	Street Racer	129 F	ESPN Extr. Sports	169 F	Rebel Assault 2	199 F	Syndicate Wars	219 F
Adidas Power Soc.	99 F	**Adidas P. Soc. 97**	**149 F**	**Dest. Derby2**	**169 F**	Sampras Tennis	199 F	Tenka	219 F
Alien Trilogy	99 F	Andretti Racing	149 F	NHL Hockey 97	169 F	Sim City 2000	199 F	Tilt	219 F
Doom	99 F	**Chevaliers Baph.**	**149 F**	Project X2	169 F	Spider	199 F	Vandal Hearts	219 F
Fade to Black	**99 F**	Crash Bandicoot	149 F	Raging Skies	169 F	Swagman	199 F	Cité des Enf. Perdus	249 F
Fifa 97	99 F	**Legacy of Kain**	**149 F**	Soviet Strike	169 F	Tekken 2	199 F	ISS Pro	249 F
Rayman	99 F	Need for Speed 2	149 F	Worms	169 F	Wing Com. 4	199 F	Jurassic 2	249 F
Road Rash	99 F	Pandemonium	149 F	Area 51	199 F	Wipe Out 2097	199 F	MicroMachine V3	249 F
Tekken	99 F	**Porsche Chall.**	**149 F**	Battle Stations	199 F	Darklight Conflict	219 F	Panzer General 2	249 F
Total NBA' 96	99 F	Resident Evil	149 F	Die Hard Trilogy	199 F	Independance Day	219 F	Soul Blade	249 F
Need for Speed	99 F	Tomb Raider	149 F	Jet Rider	199 F	Little Big Advent.	219 F	V-Rally	249 F
Ridge Racer Revol.	99 F	2Xtreme	169 F	Lost Viking 2	199 F	Perfect Weapon	219 F	Warkraft 2	249 F

** Dans la limite des stocks disponibles. * Nombre de titres disponibles au magasin des Innocents en date du 05/11/97.

Conformément à la loi informatique et liberté n°78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant

Plus de 25000 jeux neufs et recyclés en stock !

2, rue Pierre-Lescot - 75001 PARIS
Métro & RER Châtelet-Les Halles
Tél. 01 42 36 25 42

Ouverture de tous les RecycleWare du lundi au samedi de 10 h à 20 h

SI VOUS N'AVEZ PAS FROI
PASSEZ AU ROUG

http://www.virgininteractive.fr

3615 VIRGIN GAMES* Astuces, infos, cadeaux.
*2,23 F la minute
08 36 68 94 95*

LE PLUS GR
ENFIN SUR

Command & Conquer is a regi
of Westwood Studios, Inc. ©
registered trademark

PAS FROID AUX YEUX.
ZAUROUGE.

REFLEXION PAITE

COMMAND & CONQUER™

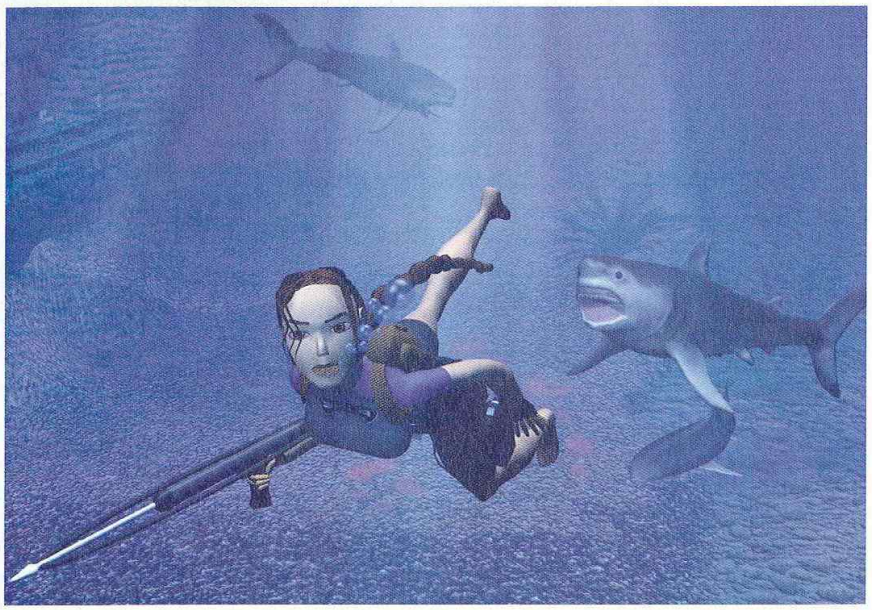
ALERTE ROUGE

LE PLUS GRAND "HIT" DES JEUX DE STRATÉGIE DÉBARQUE
ENFIN SUR PLAYSTATION. FAITES CHAUFFER LA CONSOLE !

Command & Conquer is a registered trademark of Command & Conquer Alerte Rouge, Missions Taïga, Missions M.A.D et Westwood Studios are trademarks of Westwood Studios,Inc. © 1997 Westwood Studios, Inc. All rights reserved. Published 1997 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. © PlayStation and the PlayStation logo are trademarks of Sony Computer Entertainment.

Westwood STUDIOS

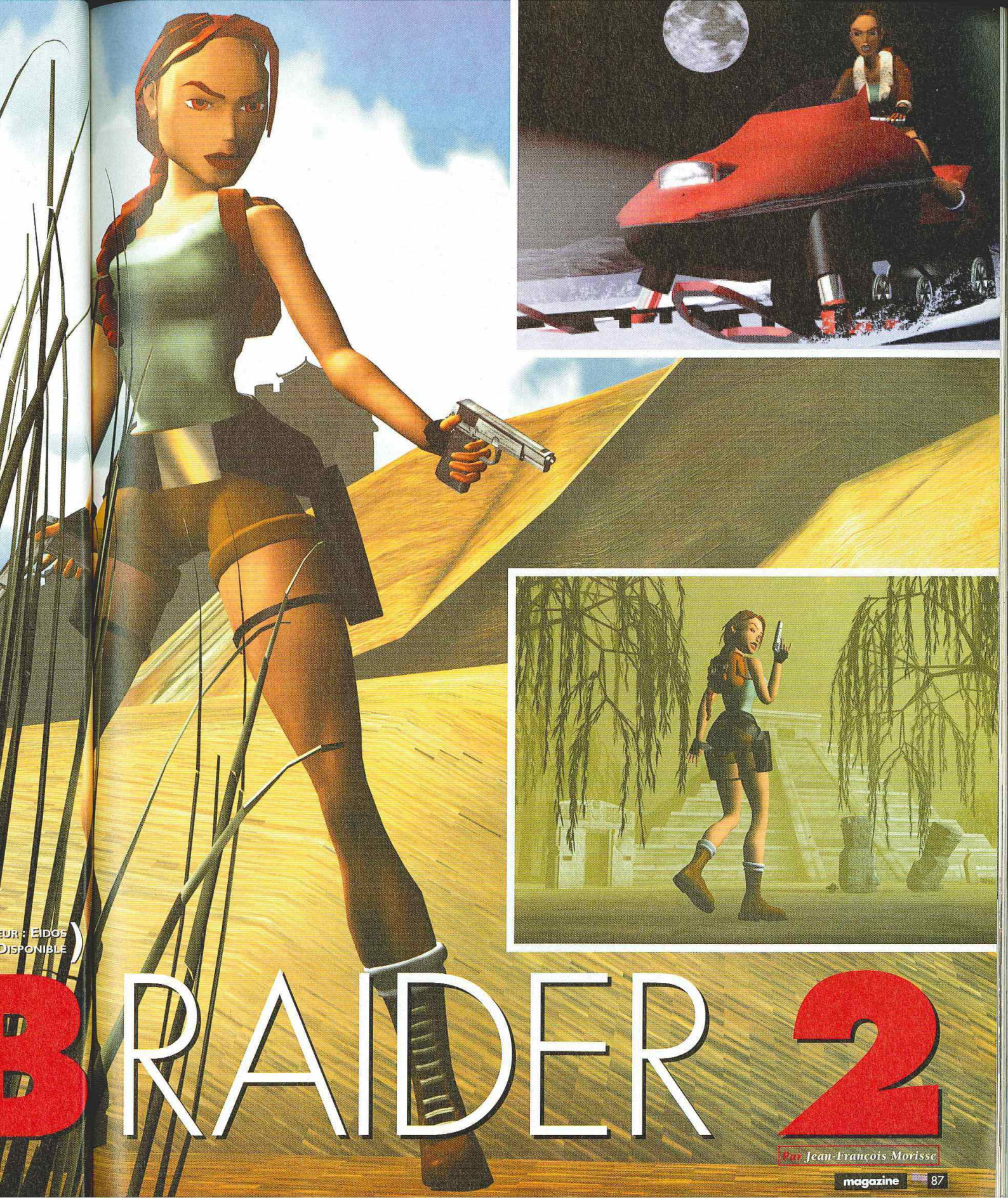
PlayStation™



Après un an d'attente, Lara nous revient plus belle que jamais pour 18 niveaux d'une aventure hors du commun. Il va y avoir du sport, alors remontez vos manches et partez à la recherche d'une dague sacrée aux pouvoirs mystiques. Tout un programme !

EDITEUR : EIDOS
DÉJÀ DISPONIBLE

TOMB R



EUR : EIDOS
DISPONIBLE)

B RAIDER 2

Par Jean-François Morisse

Malheureusement, Lara Croft n'existe pas. Ce physique sculptural, ces attitudes félines et sensuelles, son caractère d'aventurière... Ah ! Que n'aurait-on pas fait pour rencontrer Lara Croft, la vraie fausse et non pas Rhona Mitra la fausse vraie ? Alors, lorsqu'il s'agit de vivre à nouveau ses aventures, on se précipite. Tomb Raider 2, c'est un peu l'événement de ce numéro de décembre, bien que le jeu soit en magasin depuis le 20 novembre dernier. Qu'importe, Lara Croft est de retour !

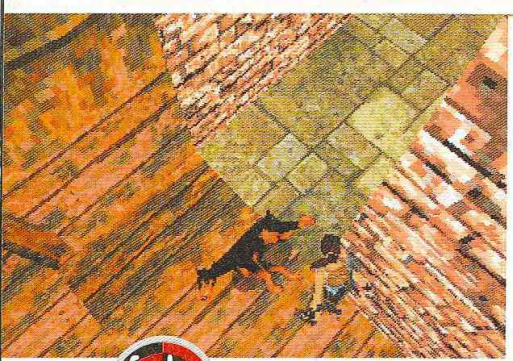
Tout commence par une séance d'entraînement chez les Croft. Tout comme dans le premier épisode, il s'agit ici de se familiariser avec les commandes du jeu dans la maison de Lara. Et quelle maison ! Lara ne serait-elle pas un peu bourgeoise ?
Ça risque d'être difficile pour la séduire en Twingo vert pomme ! Bon, passons, personne n'est parfait, et l'aventure nous appelle, Lara et moi.

Lara et son ami le requin.

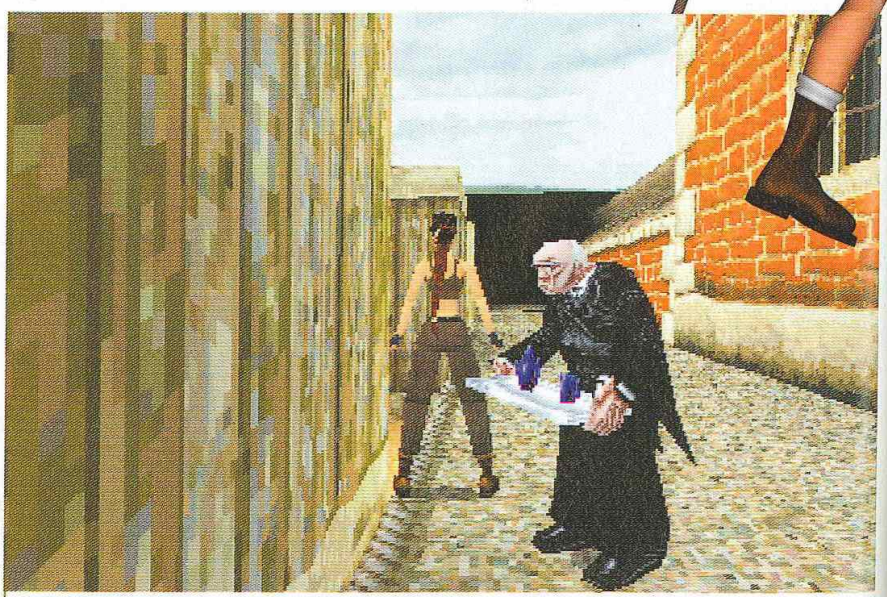
Chez Lara. Une demeure simple, pour une nana aux goûts encore plus simples. Facile à vivre.

Ma vie avec Lara

Lara est une nana cool. La preuve : elle réussit à partir en voyage sans emporter trois malles de chaussures et de robes de soirée ! Epatant ! Pourtant, elle trimballe son petit nécessaire à aventure : Uzi, fusil à pompe, pistolets automatiques, lance-grenades, M16, lance-harpons... Juste ce qu'il faut pour se faire belle. Elle n'est pas une fille comme les autres et vu comment elle use de sa petite panoplie, on se dit qu'il vaut mieux ne pas la faire chier. Les scènes de ménage qui se terminent au tir au pigeon de chair et d'os, merci pour moi. Bref, cela pour dire que l'équipement de Lara a considérablement évolué. Nouvelles armes, mais aussi de nouveaux accessoires comme ces torches qui permettront à Lara d'éclairer les passages les plus sombres, sur terre comme sous l'eau. On remarquera au passage les efforts des programmeurs pour rendre



Rex fait bien le mort hein ?



Votre vieux serviteur vous suit partout. S'il vous ennuie, arrangez-vous pour le bloquer dans la chambre froide. Juste pour rire.

Pas d'armes pour commencer dans ce niveau ! Les guns se trouvent dans l'avion !

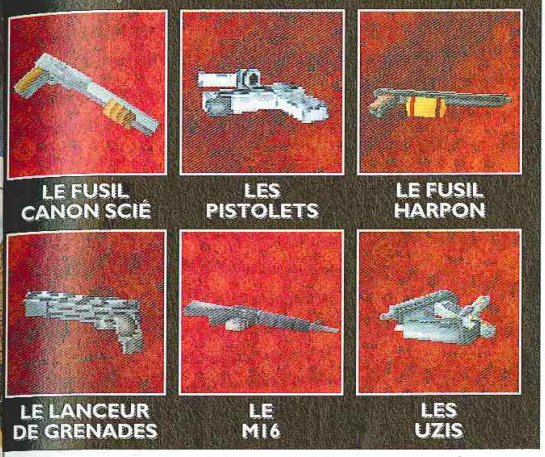
Une fois encore, les effets de profondeur sont saisissants.

Lara Croft peut désormais grimper aux échelles, mais aussi aux bibliothèques. Une expérience qu'il ne vaut mieux pas tenter chez soi. On vous aura prévenu.

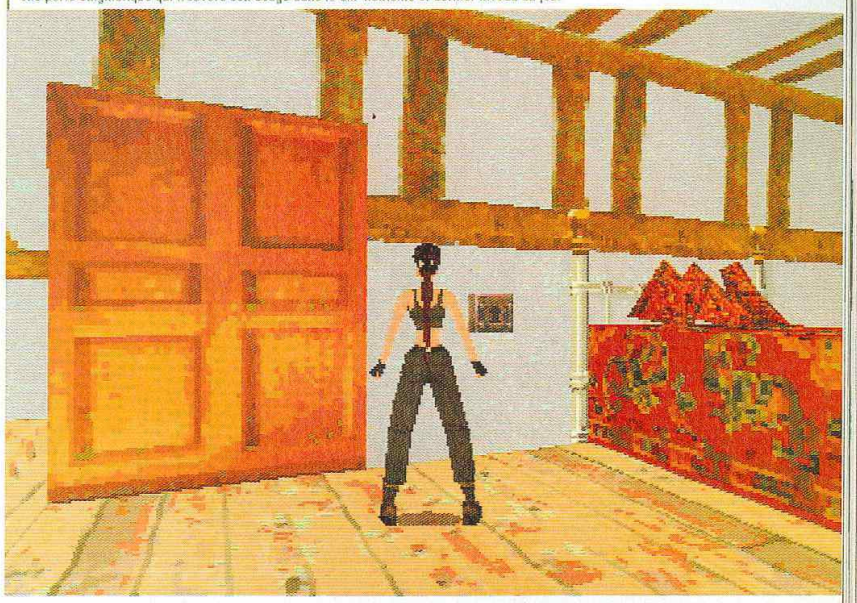
fiche technique — TOMB RAIDER 2

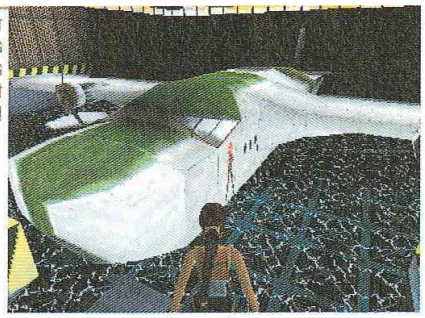
Genre	Action/Aventure
Editeur	Eidos
Distributeur	Eidos
Nombre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	1
Continues	Non
Memory Card	Oui (1 bloc)
Son en	Stéréo
Après une demi-heure de jeu	Lara est décidément trop mignonne...

Mes produits de beauté



Une porte énigmatique qui trouvera son usage dans le dix-huitième et dernier niveau du jeu.





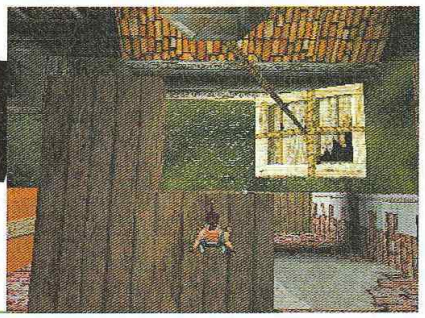
Pas d'armes pour commencer dans ce niveau ! Les guns se trouvent dans l'avion !

tous ces effets de lumière. Une fois l'essentiel en poche, on peut enfin partir en Chine où toute cette aventure commence. Heureusement, je n'ai pas oublié mon petit tricot bleu, celui qui me tient chaud.

Nouveau système de sauvegardes

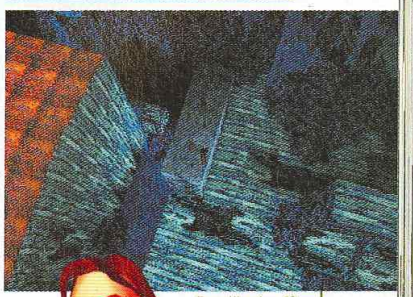
Lara n'aime pas mon tricot, elle le trouve ringard. Il est vrai que pour ce qui est du costume, elle s'y connaît. Elle ne s'est même pas changée depuis Tomb Raider premier du nom ! Enfin juste au début, parce que par la suite elle enfilera une combi-

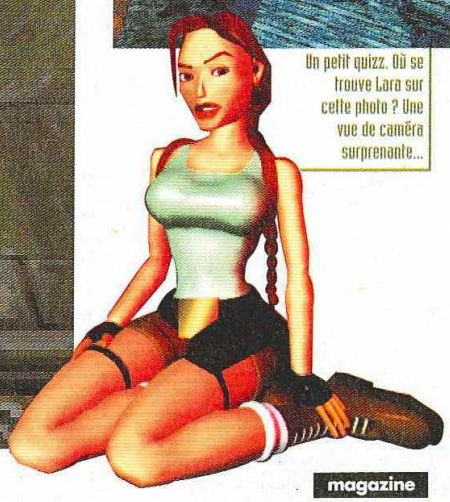
Lara n'aime pas les rats, ils le lui rendent bien.



Une fois encore, les effets de profondeur sont saisissants.

Lara Croft peut désormais grimper aux échelles, mais aussi aux bibliothèques. Une expérience qu'il ne vaut mieux pas tenter chez soi. On vous aura prévenu.

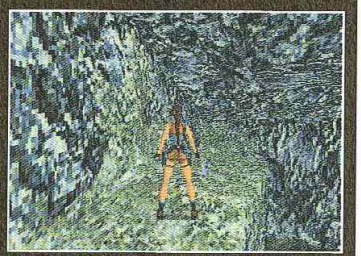


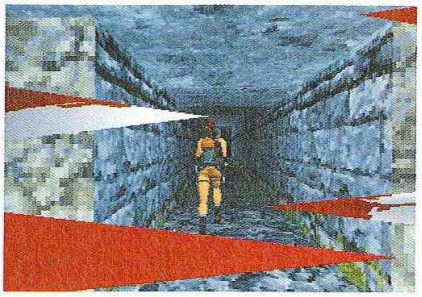


Un petit quizz. Où se trouve Lara sur cette photo ? Une vue de caméra surprenante...

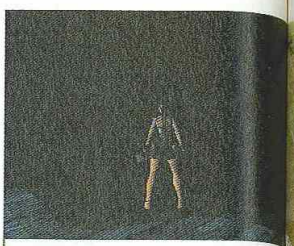
NE VOUS FIEZ PAS A LA DEMO

La démo que vous avez trouvée sur le CD accompagnant ce magazine ne reflète qu'imparfaitement l'intérêt de Tom Raider 2 car :
1- Elle se déroule dans le premier niveau, qui ressemble beaucoup à Tomb Raider 1. Or, par la suite, le jeu se démarque complètement graphiquement.
2- Elle est très difficile, plus que le reste du jeu (paradoxalement peut-être).
Pour que vous ne soyez pas perdus, PlayStation Mag vous a concocté un petit guide du côté de notre "Présentation du CD". Ça serait tout de même dommage de rester bloqué ici alors que dix-sept autres niveaux sublimes vous attendent. Alors, prenez cette démo comme un exercice de contrôle zen, de méditation bouddhiste. Vous verrez, ce n'est vraiment pas si difficile.





naison de plongée ou bien encore, dans les endroits à courants d'air, un blouson d'aviateur en cuir qui lui sied vraiment bien. Encore son éducation bourgeoise, ça. Mais la Chine dans tout ça? Lara y part à la recherche d'une relique ancienne (une dague dont on nous explique l'histoire en introduction du jeu) aux pouvoirs mystérieux. Dès le début, c'est une succession de pièges mortels dont il ne sera pas facile de se dépêtrer (la démo jointe à ce numéro 15 de PlayStation Magazine) devrait suffire à vous convaincre). Mais Lara est souple, très physique ce qui me fait dire qu'à moins de s'appeler Rocco Sifredi... Enfin. Force est d'avouer que le nouveau système de sauvegarde du jeu aide grandement à sa réussite. Fini les octogones bleus pour les sauvegardes. On peut désormais sauvegarder à n'importe quel moment du jeu en appuyant sur Select et en passant dans les options de jeu. Conclusion, tout devient plus facile et là, Lara la ramène moins.



Dans les endroits obscures, Lara n'hésitera pas à s'éclairer. Utile pour ne pas manquer certains passages cachés avec fourberie.

Le tour du monde

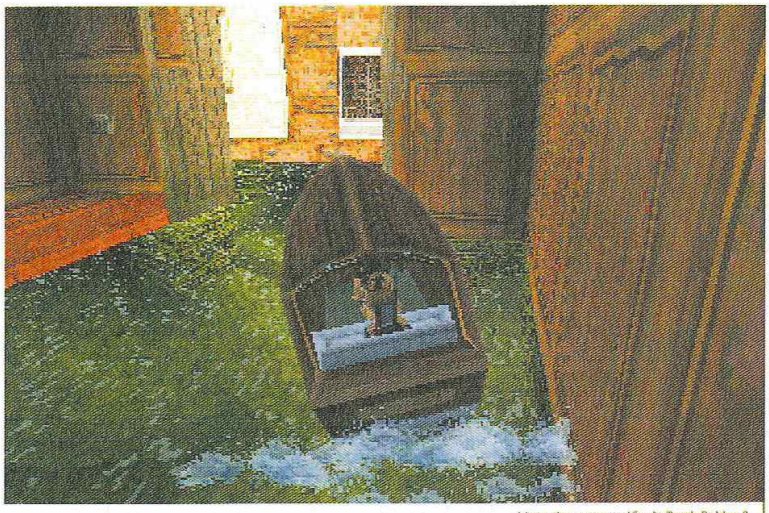
De la Chine, on poursuit à Venise pour ensuite se retrouver sur une plate-forme pétrolière puis quelque part sous la mer au milieu des requins pour enfin... vous verrez bien, car c'est aussi ça le plaisir de Tomb Raider 2 : découvrir de nouvelles destinations. Car, selon chaque lieu, les décors changent.

Leçon de saut de l'ange par Lara. ce que l'histoire ne dit pas, c'est s'il y a de l'eau en bas. A voir au niveau de l'Opéra.

Entraînez-vous dans la demeure de Lara et notez votre temps aux exercices. Dommage que le Memory Card ne sauvegarde pas les performances.

bscures. Lara
éclairer. Utile pour ne
ns passages cachés

ir au niveau de l'Opér

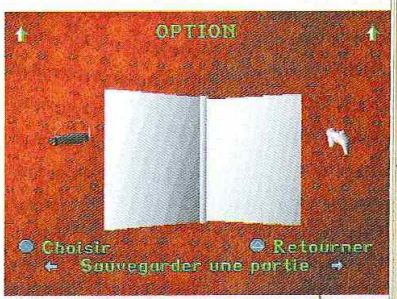


L'une des nouveautés de Tomb Raider 2, c'est l'utilisation des véhicules. Ici, le hors-bord à Venise en attendant le motoneige au Tibet.

Voilà sans doute pourquoi vous ne trouverez pas dans nos pages de photos au-delà du dixième niveau. L'intérêt de Tomb Raider 2 tient en grande partie à la découverte des lieux, et nous ne vous gâcheront pas le plaisir. Pourtant, les gorilles du Tibet, la mafia qui prend d'assaut euh... Je vous laisse voir comment Lara et moi on s'en est tiré. Enfin, surtout Lara puisqu'il faut l'avouer, elle n'est pas du genre à vous attendre lorsque vous êtes à la traîne. Comme tout le monde n'est pas un croisement entre Donovan Bailey, Musclor, Nadia Komanechi, Polux et Stéphanie Seymour, difficile de suivre. Sympa la nana...

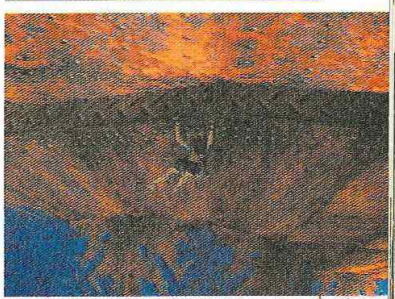
Et techniquement alors?

Bien que techniquement très proches des niveaux du premier Tomb Raider, ces nouveaux décors ne

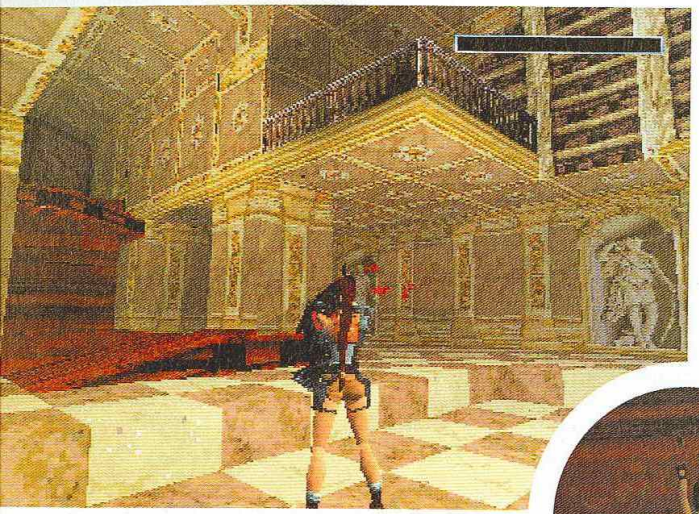


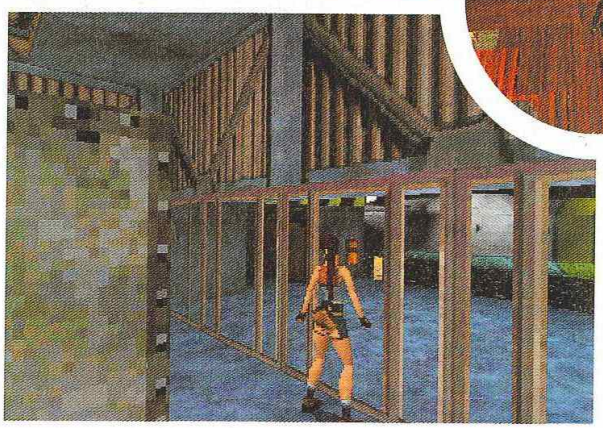
Cette image n'a l'air de rien, mais elle est essentielle. On peut désormais sauvegarder à n'importe quel moment dans Tomb Raider 2. Une petite révolution après les diamants bleus.

Entraînez-vous dans la demeure de Lara et notez votre temps aux exercices. Dommage que le Memory Card ne sauvegarde pas les performances.



Lara au-dessus du vide, ça fait toujours un petit quelque chose. Si elle lache, ça fait "crach" comme un tas d'os qui se brisent.



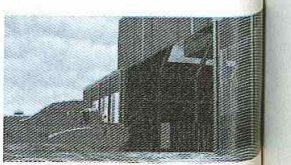


manquent ni de charme ni d'originalité. Et puis, faire le tour du monde avec Lara, c'est un peu la classe. Mais jusque là, rien de bien nouveau. A ce titre, il convient de critiquer l'attitude des programmeurs qui auraient pu retoucher le moteur 3D. On retrouve les mêmes bugs d'affichage que dans le premier Tomb Raider ! Lara perd une épaule dans un mur, un ennemi s'encastre dans le sol ou un mur vient vous cacher l'angle de vue idéal pour un saut... C'est limite fainéantise, tout l'inverse de Lara qui se montre peu amateur du petit déjeuner au lit le dimanche matin. Toutefois, comme dans le premier épisode, on ne remarque plus ces bugs scandaleux après une demi-heure de jeu. On vit avec Lara des moments uniques et comme l'amour est aveugle... Encore un qui a bon dos.

Quoi de neuf, docteur?

On se demande alors quelles sont les véritables innovations du jeu. Tout d'abord, le personnage de Lara a subi de nettes améliorations. Ce que l'on appelle lifting chez celles qui ne se supportent pas, on l'appelle lissage chez Lara. Rien à voir avec la Lara du premier épisode. Aucun risque de se faire éborgner par des seins en pointe ! Maintenant, Miss Croft est une femme, une vraie, avec rondeurs, sale caractère et tout et tout. De plus, Lara peut effectuer de nouveaux mouvements (escalade, tirs en vol en se retournant...) ce qui ne révo-

C'est indiscutable, les nouvelles aventures de Lara Croft sont passionnantes



DESIGN : On retrouve la griffe TR, nouveaux décors, nouveaux ennemis. Un régal. **7**

DURÉE DE VIE : Le système de sauvegarde raccourcit la durée de vie. **7**

JOUABILITÉ : Les commandes n'ont pas changé, il suffit de s'y faire. **8**

MUSIQUE ET SON : Des musiques extraordinaires et des bruitages identiques à TR premier du nom. **8**

ORIGINALITÉ : Quelques innovations significatives par rapport à TR 1. **8**

TECHNIQUE: Des bugs dans les textures et les tests de collision. Mais la 3D est impec. **7**

EN RÉSUMÉ

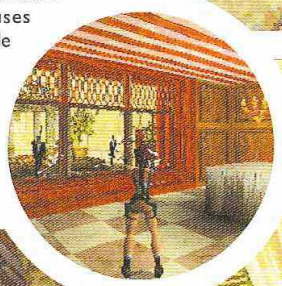
Indiscutablement, les nouvelles aventures de Lara Croft sont passionnantes. On regrette que le moteur 3D n'ait pas été changé, que les bugs aient été conservés, mais le plaisir est là, intact, comme la première fois. On se prend au jeu, et il y a de quoi faire avec 18 niveaux. C'est bien là l'essentiel. **9**

lutionne pas tout, mais autorise la mise en scène de situations inédites. Pour accentuer cette tendance, les concepteurs du jeu ont aussi ajouté des véhicules (hors-bord ou motoneige) qu'elle pourra piloter. D'ailleurs, quand je vois comment elle conduit les hors-bords, je ne lui prêterai pas ma Twingo. A chacun ses affaires.

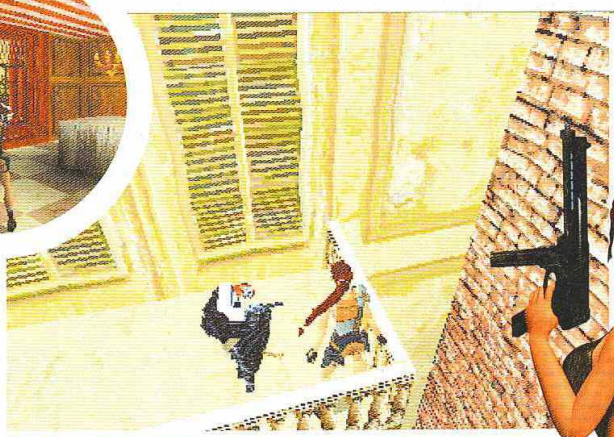
Une nana pas comme les autres

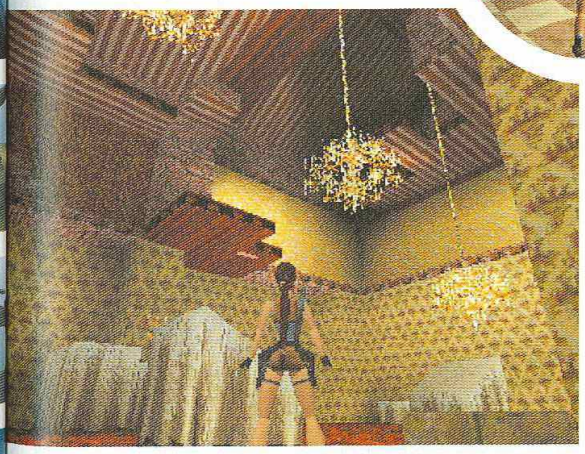
Quand on voit tout ce qui lui arrive dans les dix-huit niveaux qui composent le jeu, on se dit que Lara est une petite nana qui en a. C'est l'expression qui est comme ça, mais ça fait tout de même drôle. Même si Tomb Raider 2 ressemble beaucoup à son prédécesseur, force est de constater que l'aventure tient en haleine, notamment le final qui est complètement explosif ! Pas un instant de répit. Le plaisir est total, d'autant que le système de sauvegarde vous évitera de nombreuses crises de nerfs qui, si l'on y regarde de près, sont presque inévitables lorsqu'on vit avec Lara. La miss Croft n'est en fin de compte pas vivable, sauf en aventure vidéo-ludique... Mais heureusement pour nous, elle n'existe pas !

Après les murènes, les requins, les gorilles et tout le zoo de Vincennes en vadrouille, Lara s'attaque à la Mafia et à ses sbires. Heureusement, ils ne sont pas malins.

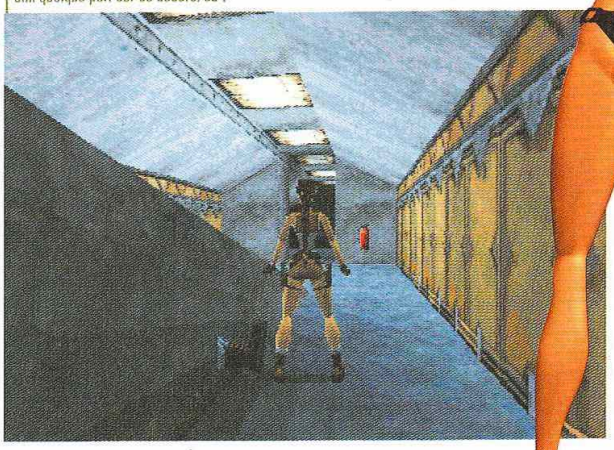


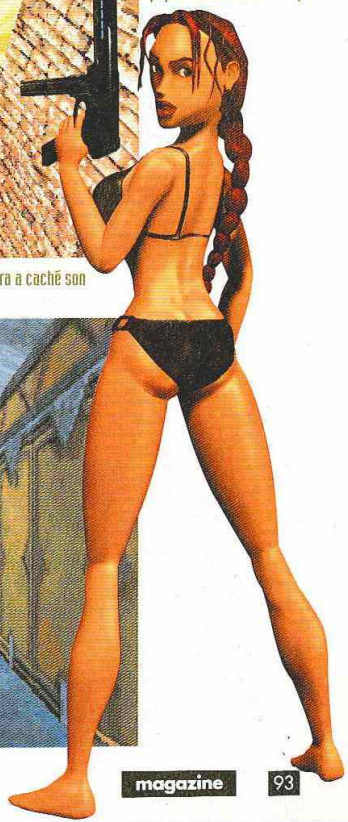
Songez à fouiller toutes vos victimes, elles conservent avec elles des clés, des soins, des armes, etc. On ne peut cependant pas leur piquer leurs bottes...





A moteur 3D identique, bugs identiques. Petit quizz rigolo une fois encore : Lara a caché son ami quelque part sur ce décors. Où ?





Catastrophe ! On était arrivé non sans mal à se désintoxiquer de Command & Conquer et puis voilà Alerte Rouge. C'est reparti pour les insomnies et une vie sociale fichue...

Le jeu nous propulse en 1946 dans un univers parallèle où la Seconde Guerre Mondiale n'a pas eu lieu. Dans cet environnement paisible, les scénaristes auraient pu imaginer un simulateur de belote déshabilleuse, mais non, ils ont préféré pondre une sombre histoire d'affrontement Est-Ouest réglée à coups de missiles, d'armes historiques datant des années quarante et d'autres armes plus science-fictionnesques.

On commence certaines missions avec seulement une ou deux unités. Prudence ! Ici Tania la Rouge, le meilleur commando des troupes alliées, a voulu en faire trop.

Interface de souris

Alerte Rouge reste très proche du précédent opus de Westwood Studios, la principale amélioration étant l'utilisation de la souris qui permet une manipulation plus aisée du soft.
Il devrait y avoir trente missions au total, réparties sur deux campagnes distinctes.
Les possibilités tactiques semblent plus importantes que dans Warcraft ou Command & Conquer grâce

Le tableau de paramétrage du mode «escarmouche» permet de choisir le nombre d'adversaires gérés par le soft, le niveau de l'intelligence artificielle, la carte (parmi quinze) et les ressources de départ.

Par Johnny Piano

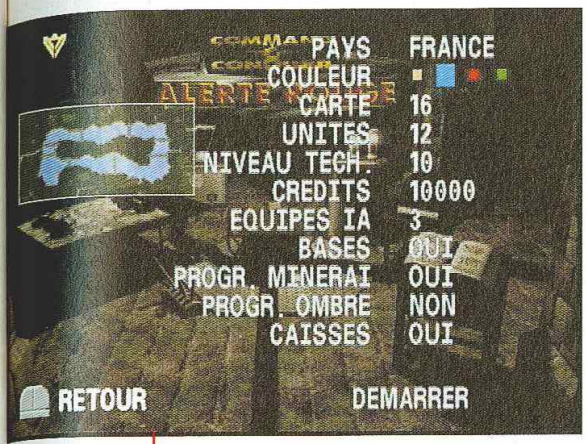
ALERTE ROUGE

EDITEUR : WESTWOOD
DISPONIBLE EN DÉCEMBRE 1997

fiche technique

LES CHEVALIERS DE...

Genre	Stratégie en temps réel
Editeur	Westwood
Distributeur	Virgin I.E
Nombre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	1
Continues	Mots de passe
Memory Card	Non
Son en	Stéréo
Après une demi-heure de jeu	Le stress du temps réel rend fou !



Le tableau de paramétrage du mode «escarmouche» permet de choisir le nombre d'adversaires gérés par le soft, le niveau de l'intelligence artificielle, la carte (parmi quinze) et les ressources de départ.

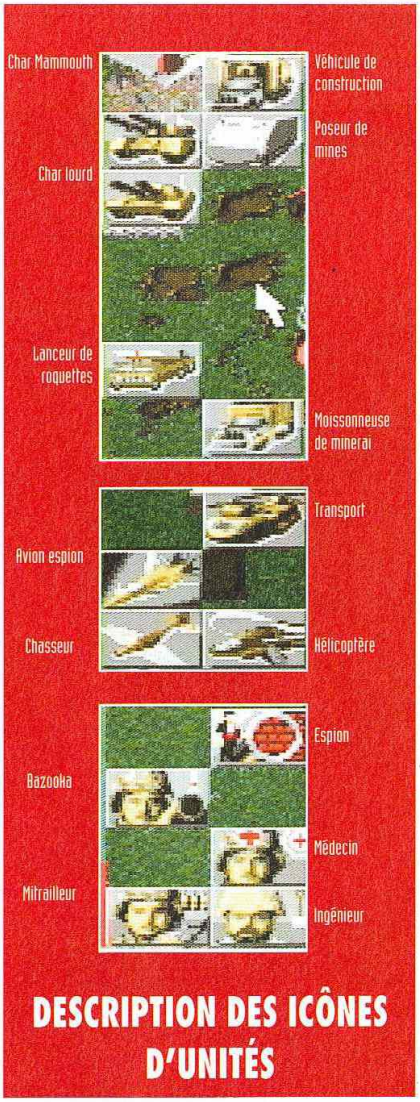
à un plus grand nombre d'unités et de bâtiments disponibles. En raison de la différence de matériel entre les deux camps, Alliés ou Russes, il sera nécessaire d'user de tactiques divergentes.

Une base solide

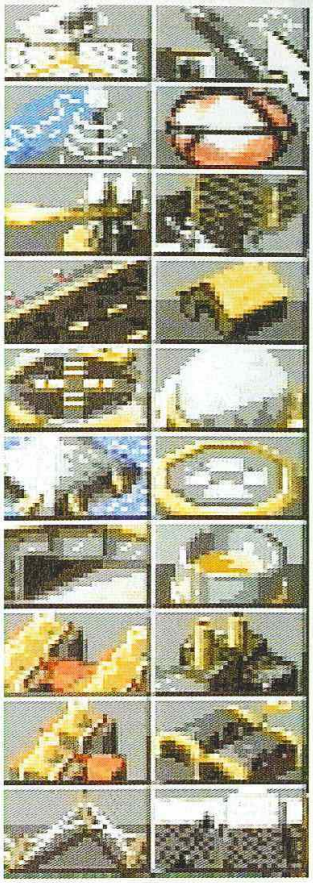
Souvent délicats, les débuts de parties requièrent la capacité immédiate à résister aux assauts des méchants d'en face. Sachez donc privilégier la défense dans un premier temps. Par contre, les ressources totales de la carte n'étant pas inépuisables, il vous faudra passer à l'offensive avant que toutes les réserves ne s'épuisent. A vous de sentir quand le moment de changer de stratégie sera venu !

Les feux de l'action

Les sons et les graphismes sont plutôt sobres. Mais dans le feu de l'action vous n'avez vraiment pas le temps de vous soucier de ces problèmes somme toute superflus, alors que votre base est attaquée par une dizaine de chars mammouths.... Les troupes vous répondent d'un martial «affirmatif» avant de se lancer au combat. En effet, les animations sont réussies : on voit même des bas-du-front faire leurs pompes !
J'ai dû jouer plusieurs heures avant de prêter sérieu-



DESCRIPTION DES ICÔNES D'UNITÉS



L'acquisition d'une souris est essentielle pour les amateurs de stratégie et d'aventure. Et elle représente un bon investissement puisqu'on dispose d'un choix grandissant de bons produits : Transport Tycoon, les Chevaliers de Baphomet, Discworld 2 et bientôt Theme Hospital. L'avalanche de softs de stratégie en temps réel que connaît le PC devrait aussi déboucher sur des adaptations intéressantes sur PlayStation.

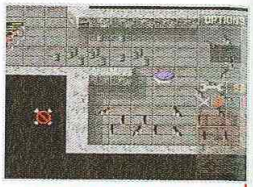
N'oubliez pas de dormir et de manger entre deux parties...

Découverte d'un champ de gemmes. Pensez à protéger vos moissonneuses qui sont les cibles privilégiées de notre vicieux adversaire de silicone.

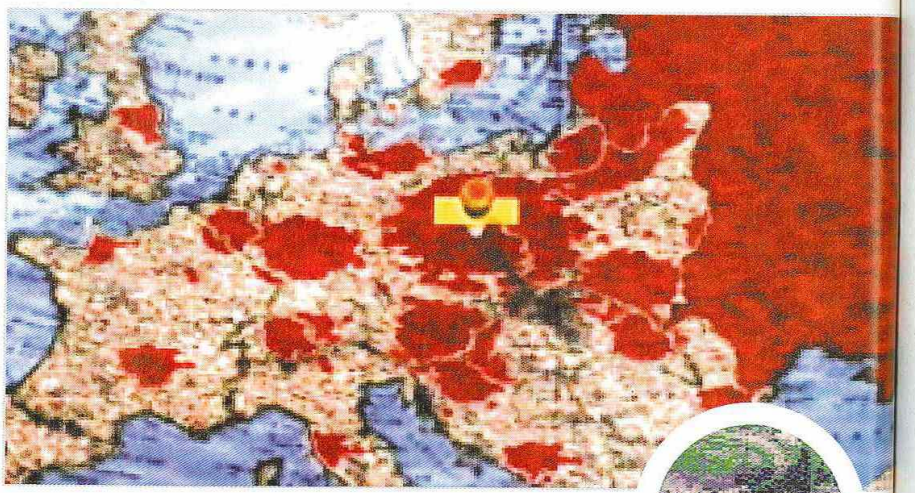
sement l'oreille à l'ambiance sonore, tant j'étais absorbé par le jeu. C'est plutôt bon signe, non?
Un peu de chipotage en passant : les soldats mesurant à peine plus de trois pixels en raison de la basse résolution, on a parfois du mal à discerner les morts des fantassins simplement allongés et prêts à tirer.

Vous reprendrez bien un peu de chipotage

A l'heure où nous testons il n'y a pas de mode link malgré ce que l'on attendait. Peut-on espérer que celui-ci soit ajouté d'ici la sortie du jeu, hmm? C'est bientôt Noël, on peut toujours rêver. Alerte Rouge avec un mode multijoueur deviendrait alors incontestablement le hit de l'année !
Du côté des options, la vitesse du jeu est paramétrable mais lors des scénarios les plus chargés en unités, le soft adopte l'allure nonchalante d'une limace d'Ajaccio dopée au Valium. Plus aucune différence entre les modes Lent, Rapide ou Turbo, on passe dans un nouveau mode Hypra-Lent. Remarquez que ces plages de repos sont les bienvenues



Une mission soviet : récupérer des ingénieurs dans une centrale nucléaire pleine à craquer de pièges avec seulement 5 mitrailleurs...



Contrairement à C & C, on peut lancer plusieurs fois la bombe nucléaire dans Alerte Rouge. Mais elle est bien moins efficace !

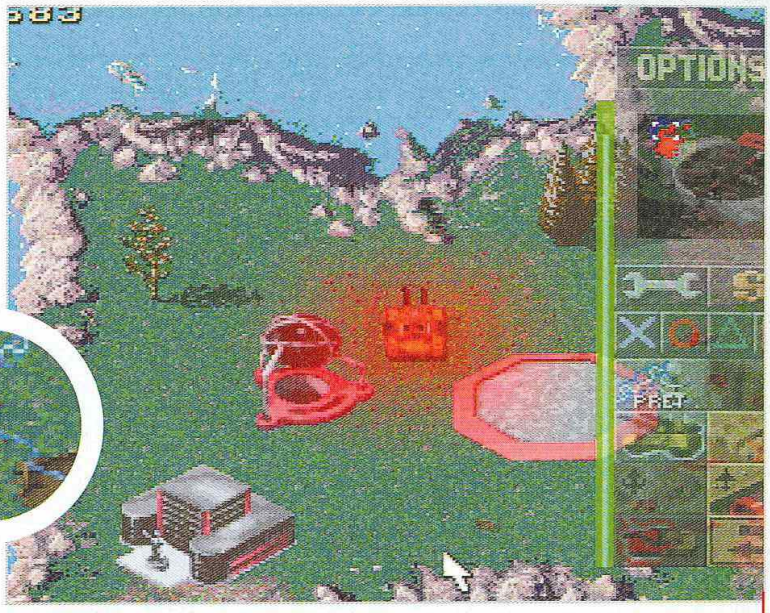
ALERTE ROUGE

Memory card | Compatible souris

DESIGN: Belles vidéos, graphismes clairs et fonctionnels mais pas transcendants.	6
DURÉE DE VIE : Deux campagnes longues (bien !), mots de passe qu'entre les missions (beuh...).	8
JOUABILITÉ : Excellente avec la souris, qui est une condition impérative pour s'en sortir.	8
MUSIQUE ET SON : Voix en français, les chiens et les sergents aboient avec conviction.	6
ORIGINALITÉ : C'est un clone, mais il n'existe que 2 autres bons jeux de ce type sur PlayStation.	6
TECHNIQUE : Des ralentissements dûs à la pléthore d'unités dans certains scénarios.	5

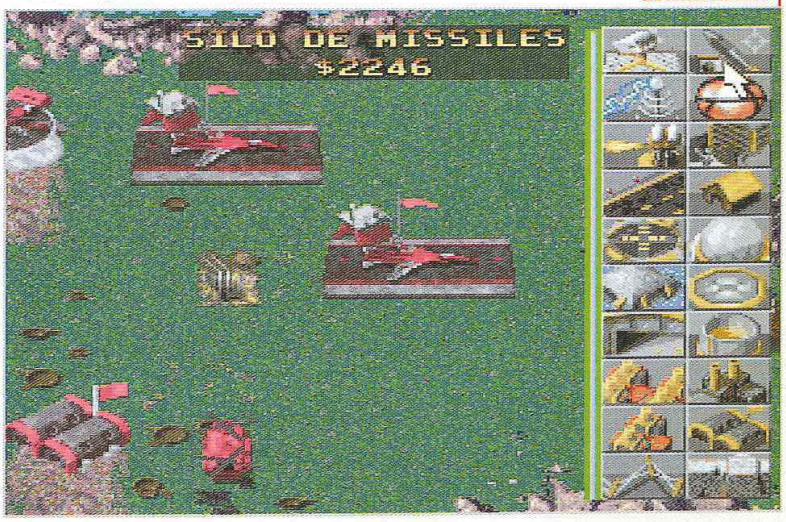
EN RÉSUMÉ

Ceux qui ont craqué sur Command & Conquer risquent de replonger gravement avec cette nouvelle mouture encore plus riche en possibilités tactiques et bien plus ergonomique grâce à la souris. Un gros regret quand même : Monsieur Westwood, nous aussi on aimerait bien jouer en link.



Le rideau de fer rend un véhicule invulnérable pendant quelques secondes

Une fois tous les bâtiments disponibles, il est temps de passer aux choses sérieuses



car par moment l'action est tellement intense qu'on ne sait plus ou donner de la souris.

L'impossibilité de sauvegarder pendant les missions est frustrante. La durée de vie du soft s'en trouve artificiellement rallongée. Le bougre n'en avait pas vraiment besoin. Certaines missions exigent de longues heures de combats acharnés pour être menées à bien, et cela vous oblige à bloquer un après-midi entier pour terminer un scénario !

Bien plus que des graphismes sur-travaillés ou des sons en Dolby THX, ce qui compte dans un jeu de ce genre c'est l'intelligence artificielle. De ce côté là, Alerte Rouge se défend plutôt bien. Les adversaires font preuve d'une agressivité de bon aloi dans un soft qui n'est décidément pas un simulateur de tricot et vos troupes ont de saines réactions viriles face à l'ennemi. Vos unités vont où vous leur demandez d'aller sans rester bloquées par des éléments du décor.

Commander et conquérir

On aurait peut-être pu souhaiter plus de précision dans les ordres, par exemple pouvoir escorter une unité donnée ou organiser des patrouilles. Il est par contre possible de grouper ses bidasses en escouades. Un seul clic de souris (ou une des touches du pad pour les moins bien nantis) suffit alors à sélectionner tout un groupe désigné au préalable. Très utile dans un jeu aussi stressant ! Un élément tactique intéressant est justement la composition de ces groupes. Attention de ne pas mélanger les chiens et les grenadiers : les grenades ne choisissent pas leurs victimes et tueront autant d'ennemis que de roquets car ces derniers combattent bien sûr au corps à corps...

Bien qu'Alerte Rouge ne représente pas le nec plus ultra technique ou graphique de la PlayStation, à l'arrivée on a quand même l'un des jeux les plus prenant qui soient sur notre console. Alerte aux yeux rouges au petit matin...

Contrairement à C & C, on peut lancer plusieurs fois la bombe nucléaire dans Alerte Rouge. Mais elle est bien moins efficace !

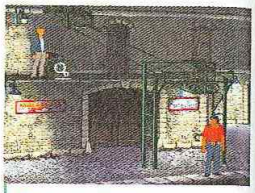
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET 2

LES BOUCLIERS DE QUETZALCOATL

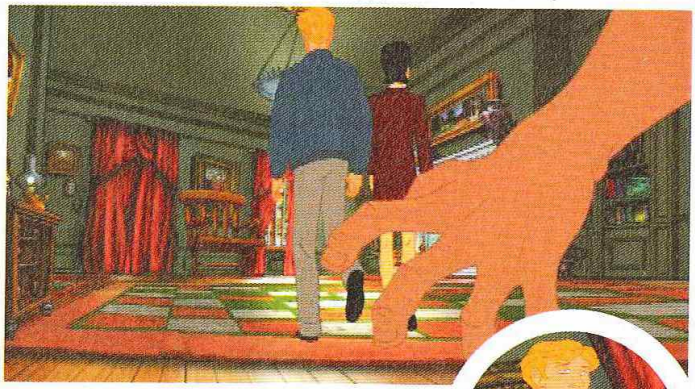
Par Nourdine Nini

Je rêve ou quoi ! Vous êtes encore sur Baphomet 1? Eh, réveillez-vous les amis ! On arrête tout là. Le deuxième épisode vient d'arriver. Et il est encore tout chaud... Eh, mais... c'est... du... du... sang? !!! Arrrrgghhhh !!!

Vous avez aimé voir Georges Stobbart lamentablement bloquer des heures durant devant une chèvre irlandaise ? Alors vous allez adorer le passage où ce même Georges va devoir faire des concessions devant un gentil chaton des Caraïbes ! C'est ça le nouveau ton de Baphomet 2, comme dirait Ardisson... Mais comment diable Georgie en est-il arrivé là?... En fait, tout a commencé le jour où il accompagnait le plus naturellement du mon-



Il faut savoir faire preuve d'ingéniosité pour se débarrasser des gêneurs.

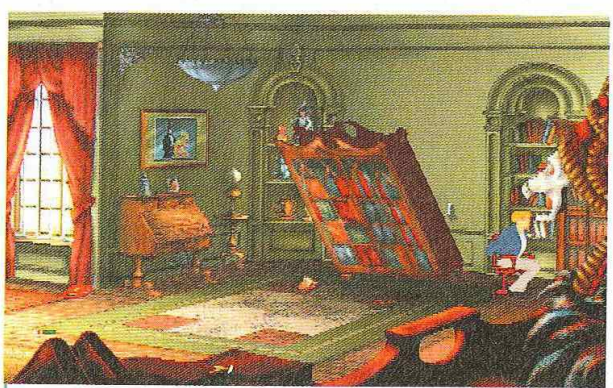


Dans les locaux de la gendarmerie de Quaramonte, une carte est essentielle à consulter...

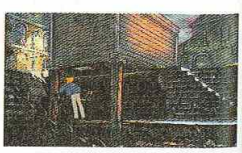
Editeur : Revolution Software
Disponible en décembre 1997

Fiche technique

BAPHOMET 2	
Genre	Aventure
Editeur	Revolution Software
Distributeur	Ubi Soft
Nombre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	1
Continues	Sauvegardes
Memory Card	Oui (1 bloc)
Son en	Stéréo
Après une demi-heure de jeu	Encore bloqué dans la maison de ce satané Oubier.



Une seule solution pour se sortir de ce mauvais pas : faire tomber la bibliothèque sur l'araignée !



Dans les locaux de la gendarmerie de Quaramonte, une carte est essentielle à consulter...

de son ex-petite amie Nicole Collard, chez un certain M. Oubier. L'objet de leur visite? Apparemment, une banale enquête journalistique. Mais cette dernière ne trouva rien de plus égoïste que de se faire empoisonner par une fléchette, puis enlevée par ceux qu'elle croyait être les majordomes d'Oubier. Voilà. L'intro est passée. Vous vous retrouvez coincé, les mains attachées à une chaise, alors que le feu et une araignée avancent sur vous de façon très inquiétante, dans l'espoir de vous faire cracher vos dernières pensées de Sherlock en herbe...

Paris, Marseille, Londres, Quaramonte...

Voici énumérées, les quelques villes que vous visiterez et qui, pour l'instant, ne sont que de douces chimères pour votre esprit fraîchement torturé. Car, pour remonter la filière de ce que vous pensiez être de banals trafiquants de drogue, il va falloir être sacrément attentif. Ce qui signifie non seulement qu'il faudra faire montre de beaucoup de logique, mais aussi user de vos dons innés de fouineur. Vous vous apercevrez bien vite que de petits objets anodins cachés au fin fond d'un tiroir peuvent vous être d'une grande utilité ! Comme dans Baphomet 1, vous avancez dans le jeu en n'utilisant que deux sortes d'action. L'une vous permet d'utiliser les objets, de parler, de ramasser des choses, etc., suivant l'icône qui sera affichée à l'écran. Quant à l'autre, elle vous invite à vous faire une idée sur les différents objets, lieux ou personnages que vous découvrirez. D'ailleurs, la toute nouvelle interface est réellement plus souple et plus conviviale. Surtout via la souris, qui s'impose maintenant comme un outil indispensable. Le scénario, vous l'aurez remarqué avec ce titre pour le moins explicite, est basé sur une vieille légende Maya qui serait trop longue à raconter ici. De plus, pourquoi monopoliser des lignes pour vous

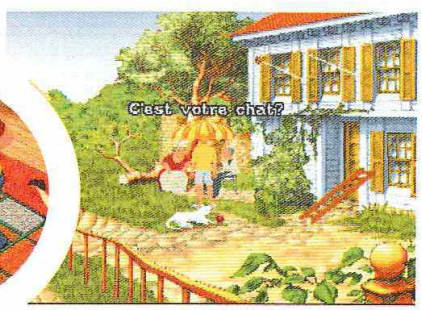
Dirigez Nico!

Eh oui, les filles vont être ravies. Certaines phases du jeu vous permettront de contrôler Nico herself ! Vous comprendrez enfin ce que enquête "live" signifie. A vos risques et périls !

dévoiler ce que de toutes façons, vous découvrirez bien assez tôt par vous-mêmes...

Au pays des Mayas

Toutefois, toujours emprunt d'un ton très mystique, Baphomet 2 c'est un peu l'histoire des Templiers version Cordillère des Andes ! Meurtres, coups de théâtre, désir d'une puissance divine recherchée par quelques illuminés, autant d'actes qui viendront ponctuer votre délicate enquête. Contrairement à Baphomet 1, il n'est pas possible ici d'avoir le choix de ses destinations avec des cartes géographiques à portée de main. Les différents lieux visités constitueront des escales obliga-



Un cas Maya qui risque de laisser des traces... de sang

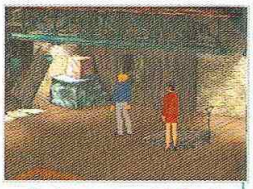
Quand des bruits sourds vous empêchent de vous faire entendre, il faut employer les grands remèdes !

Le musée de Londres, ou le passage obligé pour comprendre le pourquoi du comment. Dès qu'il faut réfléchir, Nico s'y colle !

toires qui se suivront implacablement de manière chronologique. Cela ne veut pas dire pour autant que cette pseudo linéarité rende le jeu plus facile. Loin de là ! Les énigmes demeurent toujours aussi ardues et passent désormais autant par les dialogues que par vos actes ou les objets trouvés. Vous allez vraiment vous amuser !... Mais aussi pas mal voyager. Car, bien que le nombre de contrées à visiter soit réduit par rapport au premier épisode, Baphomet 2 vous emmènera loin, très loin...

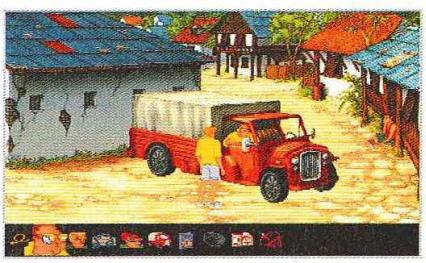
Techniquement amélioré

Au premier abord, on ne semble pas déceler de grosses différences d'ordre technique, en comparaison de la première mouture. Mais en y regardant d'un peu plus près, il paraît évident que les gens de Revolution ont mis la barre plus haut encore. Graphiquement affiné (la résolution d'écran), avec quelques effets inédits et surtout une séquence intermédiaire 3D de toute beauté, les différences sont notoires. Idem pour les chargements, désormais beaucoup plus rapides. En outre, tout semble avoir été facilité pour que le



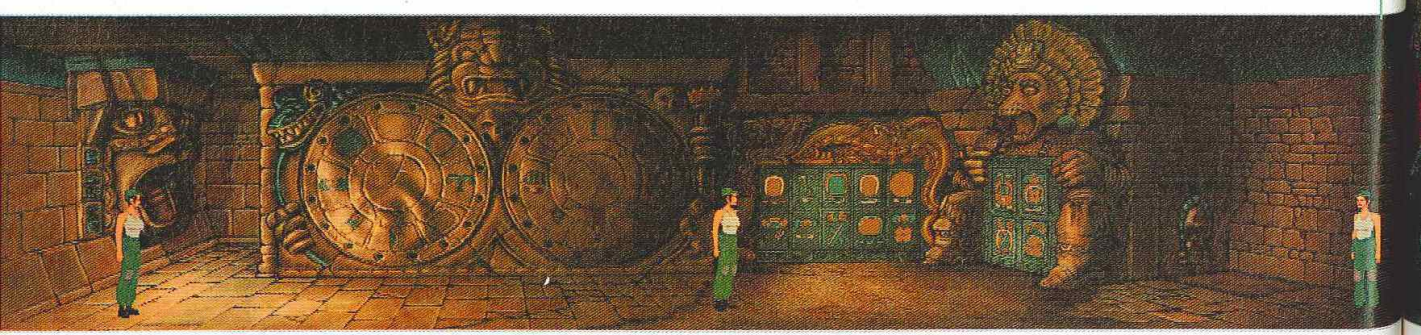
Une fois accompagné de Nico, il va falloir cogiter pour construire un véritable "Bélier".

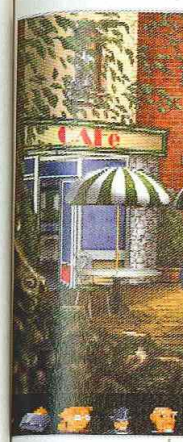
Et dire que vous croyiez être seul sur l'île !



L'énigme du temple

Au coeur du Temple Maya, une énigme plutôt ardue vous attend. La solution sautera aux yeux de certains et les autres y seront encore en l'an 2012...





Tout le monde doit être questionné, et notamment le vieux gendarme désormais à la retraite...

LES CHEVALIERS DE BAPHOMET 2

Memory card | Compatible souris

DESIGN: D'une beauté à se damner, avec des détails qui ne laissent pas indifférent. **8**

DURÉE DE VIE : Une bonne vingtaine d'heures de jeu en perspective pour le 2 ! **7**

JOUABILITÉ : Agréable surtout à la souris, il demeure jouable via la manette classique. **7**

MUSIQUE ET SON : Les musiques n'ont pas toutes été renouvelées et les voix sont identiques au 1. **6**

ORIGINALITÉ : Ça reste un jeu d'aventure classique. Mais tellement bien fait... **6**

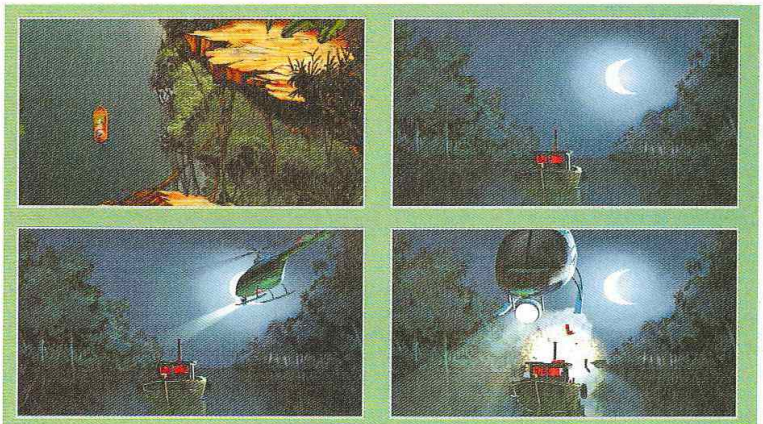
TECHNIQUE : Des graphismes d'un très bon niveau et des scènes intermédiaires renfermant des surprises... **7**

EN RÉSUMÉ

B2 : c'est un chef-d'œuvre que les fous d'aventure ne louperont sous aucun prétexte. Du scénario à l'ambiance en passant par la beauté des graphismes et la difficulté bien dosée, tout y est réussi. Un genre de dépaysement et de créativité qu'on aimerait voir fleurir plus d'une fois par an... **9**

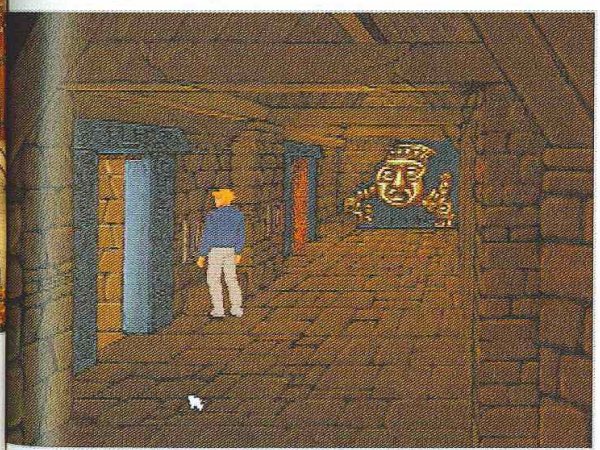
Tout le monde doit être questionné, et notamment le vieux gendarme désormais à la retraite...

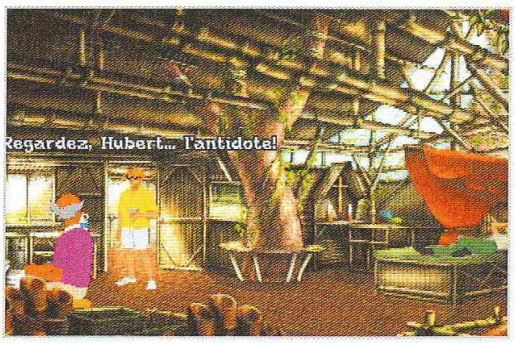
joueur se sente entièrement à son aise dans des menus simplifiés et lors de toute autre action qu'il aura à effectuer. Bref, Les Boucliers de Quetzalcoatl (je ne l'aurai écrit qu'une fois, yeah !) c'est de la dynamite en CD qu'aucun aventurier digne de ce nom ne saurait ignorer. Surtout qu'il y a au moins une bonne vingtaine d'heures de jeu à la clé !



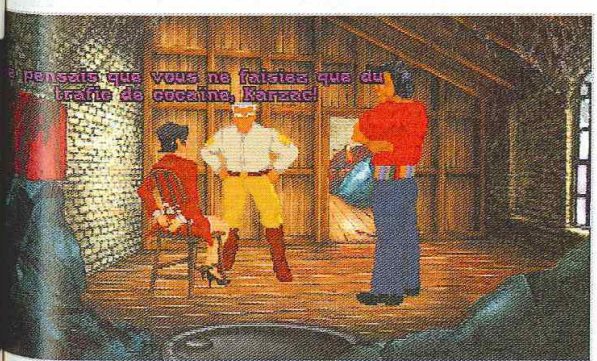
De la 3D en prime!

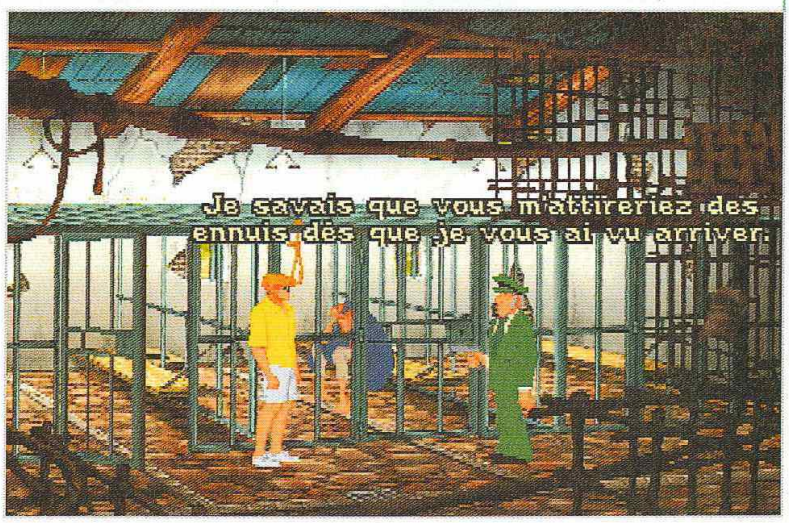
Dans l'une des séquences intermédiaires du jeu, vous découvrirez la première animation entièrement en 3D des "Chevaliers 2" ! Et ça bouge.





La prison locale aura vite fait de vous accueillir comme nouveau locataire !

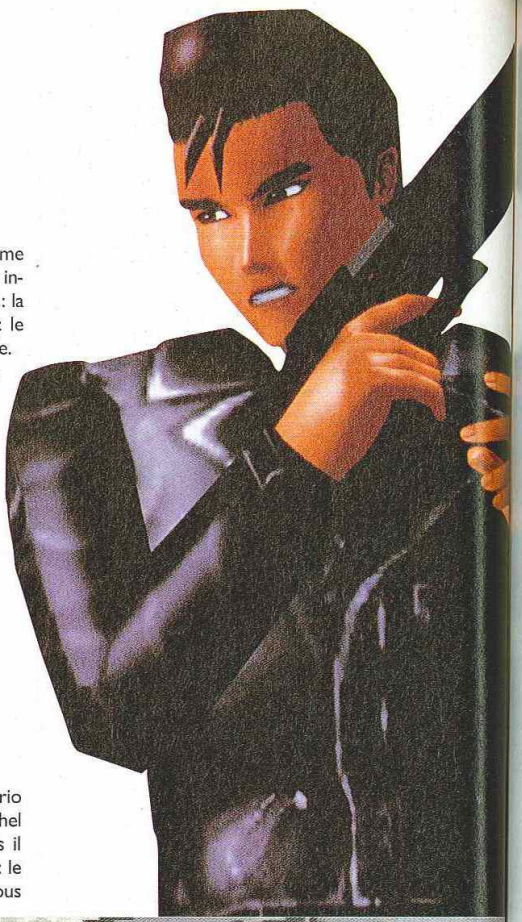




Accueillir un nouveau jeu de tir est rare. En accueillir un qui soit bon l'est encore davantage (voir les pages court métrage). C'est donc avec une joie non dissimulée que nous pouvons aujourd'hui nous essayer à Time Crisis...

Par Dave Martinyuk

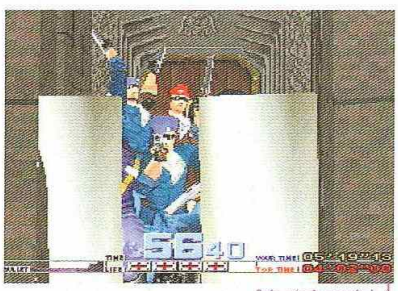
TIME CRISIS



Time Crisis est un jeu de tir qui a connu un énorme succès en arcade. La principale raison tient à une innovation toute simple qui, pourtant, change tout : la pédale. En effet, sur la borne, vous jouiez avec le gun dans les mains et le pied droit sur une pédale. A n'importe quel moment, vous pouviez lever le pied pour vous cacher derrière un élément du décor. Il y a deux avantages à ce système : 1) vous évitez de vous prendre une saucée de bastos quand l'ennemi sort l'artillerie lourde et 2) vous faites le plein de cartouches en rechargeant votre flingue. Voilà comment, avec une idée simple, on peut révolutionner un genre...

Moins beau que l'arcade, mais avec un scénario bonus

Time Crisis reprend bien évidemment le scénario de l'arcade, où il est question d'aller délivrer Rachel McPherson, la fille kidnappée du président. Mais il en ajoute un autre tout aussi long et intéressant : le scénario Kantaris (du nom de la méchante qui vous attend à la fin de celui-ci). Vous n'êtes pas volé sur la marchandise... Les scénarios se divisent en différentes sections qu'il est nécessaire de traverser le plus rapidement possible. Le fait de pouvoir vous cacher est à double-tranchant : vous évitez les balles, mais êtes toujours davantage rattrapé par les secondes qui s'égrènent immuablement, et un "out of time" vous oblige à tout recommencer. Les ennemis qui vous attaquent possèdent différentes puissances de feu. Certains sont armés de flingues simples, de mitraillettes... et d'autres vous balancent des grenades... Faites également attention à la couleur des uniformes de vos adversaires. Les "en rouge", par exemple, se révèlent souvent plus redoutables que les autres.



Oula, y'a du peuple ! Tirez au centre sans vous poser de questions.

Les gars costumés, avec des griffes, sont rapides et redoutables. Attention.

Editeur : Namco
Disponible en décembre 1997

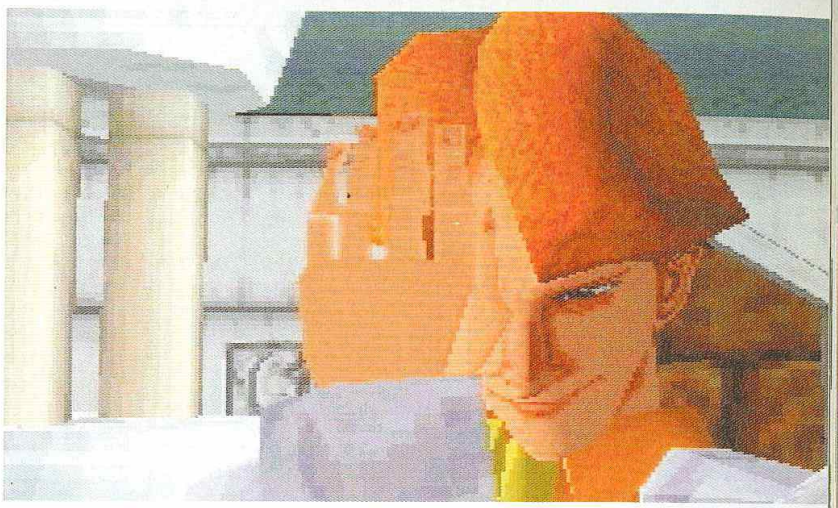
Fiche technique — TIME CRISIS

Genre	Tir avec GunCon
Editeur	Namco
Distributeur	Sony C.E.
Nombre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	2
Continues	8
Memory Card	Oui (1 bloc)
Son en	Stéréo
Après une demi-heure de jeu	«Vous faites trop de bruits !»

Les gars costumés, avec des griffes, sont rapides et redoutables. Attention.

Tout en finesse?

Il existe, en gros deux façons de jouer à Time Crisis : la méthode bourrin et la méthode sniper. La première consiste à tirer comme un gredin sur tout ce qui bouge sans réfléchir et à recharger sans cesse. Il y a du gâchis au niveau munitions (le pourcentage de tirs réussis dépasse rarement les 50 %) mais bon, en tout cas ça défoule. La méthode du sniper, elle, est plus subtile mais elle demande davantage de concentration. C'est du "un tir, un tué". Vous visez, vous tirez, l'ennemi tombe et vous passez au suivant. Doucement, sans précipitation, en essayant de gâcher le moins de balles possible. Toute la difficulté tient à garder son calme même lorsqu'on rate sa cible trois ou quatre fois de suite ; auquel cas de sniper on passe, en quelques cliquetis précipités de gâchette, à la méthode bourrin (de toute façon indispensable contre les boss). Ça, quand on est énervé...



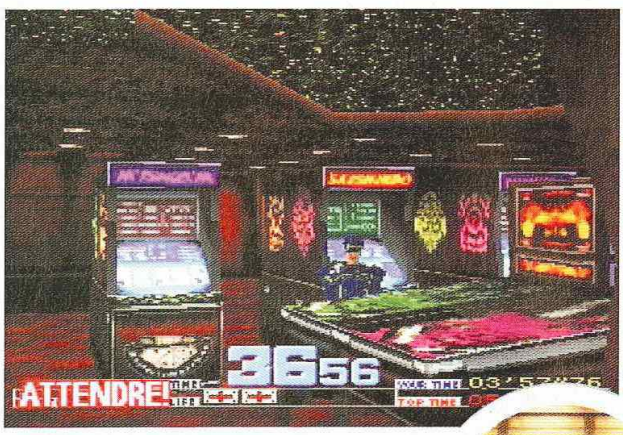
Une semaine de Time Crisis, et vous aurez des épaules et des avant-bras en béton !

On dirait des CRS avançant sur une foule estudiantine. Pas de quartier !

Sherudo est un boss redoutable avec ses couteaux. Tirez une fois, puis planquez-vous.

Scénario à fins multiples

Assez court, dans l'ensemble, Time Crisis relève le challenge de deux façons : d'une part il se révèle assez difficile (surtout si l'on désire inscrire son nom dans le Top five des meilleurs scores) et d'autre part il propose différentes fins lorsqu'on s'essaie au scénario Kantaris. Ainsi, selon le temps que vous mettez à descendre le deuxième boss (le fou furieux à la coupe Prodigy), vous aurez à affronter différents dangers. La méchante Kantaris vous foncera dessus en voiture, enverra sur vous un énorme robot ou bien encore s'enfuira dans un hélico militaire. A vous de découvrir toutes les subtilités qui se cachent dans TC, en y jouant et en y rejouant sans cesse. Il n'est pas si facile de découvrir tous ses secrets...



DESIGN : Vous traversez des endroits assez peu originaux, mais ils sont nombreux et travaillés. **7**

DURÉE DE VIE : C'est le genre de jeu qu'on laisse tomber, mais que l'on ressort souvent. **7**

JOUABILITÉ : Le gun est précis, les ennemis réagissent logiquement. Pas d'aberration. **8**

MUSIQUE ET SON : Les musiques et bruits de flingue sont excellents avec des voix doublées en français ! **8**

ORIGINALITÉ : Premier jeu de tir qui vous autorise à vous cacher derrière un élément du décor. **8**

TECHNIQUE : Certes, Time Crisis est moins beau que l'arcade, mais cela a peu d'importance. **6**

EN RÉSUMÉ

Time Crisis possède ce "petit truc" qui fait que lorsque quelqu'un l'essaie, il craque : dès qu'il s'agit d'exploser les méchants à l'écran, tout le monde joue les tontons flingueurs avec un zèle évident. Si ce n'est pas le signe d'un bon jeu, ça... **8**

Chapitre pratique !

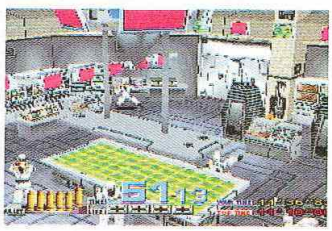
Descendre les centaines de méchants armés de barres de fer, de flingues, de grenades, etc. qui vous barrent la route n'est pas aussi simple qu'on le croit. Tenir un flingue à bout de bras - même s'il est faux - est vite fatiguant. Deux principales solutions sont offertes à l'esprit avisé du joueur de Time Crisis désireux de ne pas se froisser un muscle et de conserver son intégrité physique (ouf!). La première consiste à appuyer ses bras sur un support (genre dossier de chaise rembourré sur le dessus avec un petit coussin). C'est pratique car vous pouvez allonger un de vos membres pour aller appuyer sur le bouton du flingue (qui sert de "pédale"), près du canon, sans trop vous fatiguer. La deuxième solution, consiste elle à brancher un paddle sur le port 2 de la PlayStation, à le poser par terre, et à appuyer sur le bouton X (reconnu comme pédale) avec votre gros doigt de pied pour faire un peu comme en arcade. Evidemment, on a l'air crétin, mais au moins on peut se servir du gun avec les deux mains sur la crosse, le must consistant bien sûr à avoir en plus un support sur lequel reposer ses bras. Bref, Time Crisis vous éclatera tout en faisant rire vos amis. Que demander de plus?

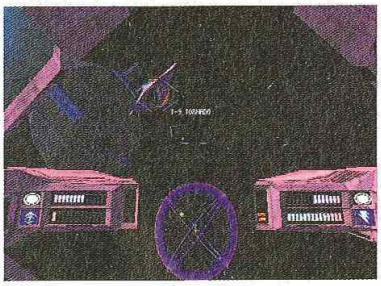
"La révolte des grooms tu éradiqueras..."

Ce mur de briques vous protégera de bien des balles...

Les ennemis arrivent de partout. Ils traversent même le plafond

Le scénario Hantaris possède plusieurs fins différentes. Ici, vous avez tiré sur la voiture de la super méchante.



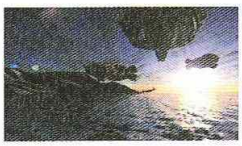


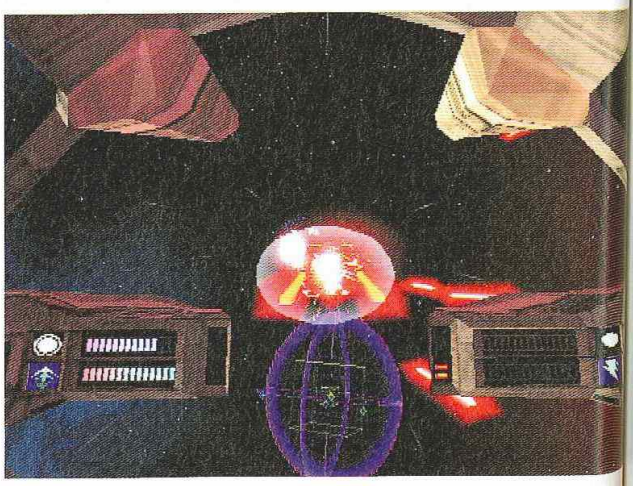
Après une incursion réussie dans le monde cyber avec G-Police, Psygnosis décidément très prolifique ces derniers mois revient avec une superproduction épique qui devrait séduire sans aucune difficulté les amateurs de SF et plus simplement les joueurs à la recherche de nouvelles sensations.

COLONY W

EDITEUR : PSYGNOSIS
DISPONIBLE EN DÉCEMBRE 1997

Par Jean Santoni

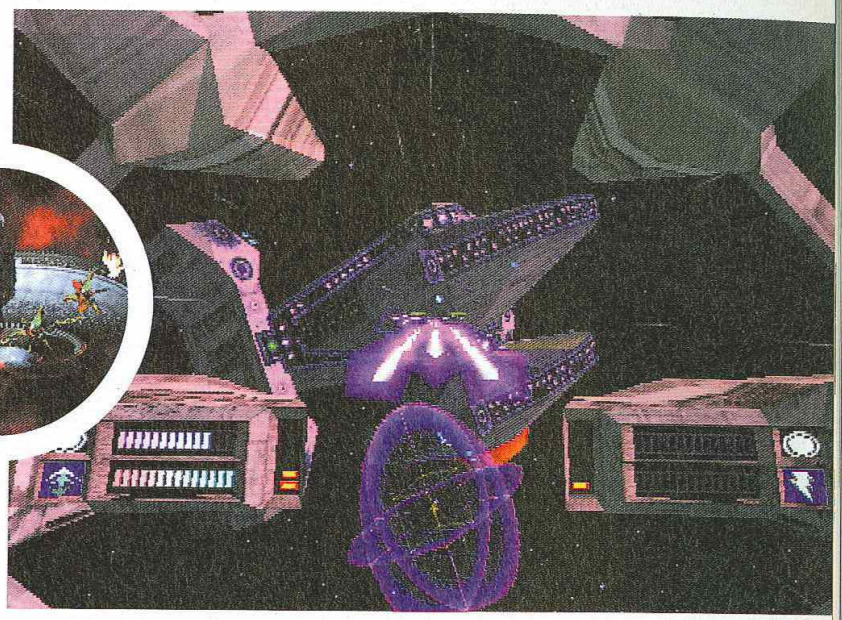




fiche technique

COLONY WARS	
Genre	Shoot 3D
Editeur	Psygnosis
Distributeur	Sony C.E.
Nombre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	1
Continues	Passwords
Memory Card	Oui (1 bloc)
Son en	Dolby Surround
Après une demi-heure de jeu	Vous vous éjectez dans l'espace.

WARS

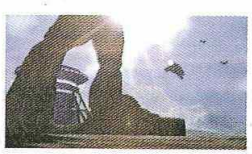


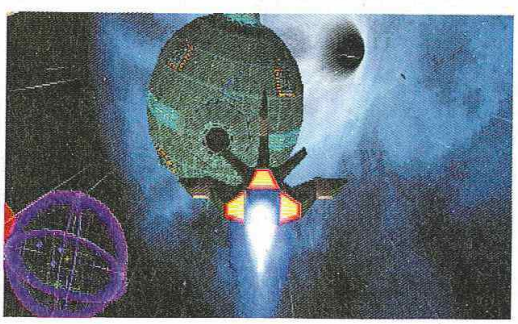
Allez, avouez-le, vous étiez tous plus ou moins à la recherche d'un shoot 3D digne de la saga Star Wars. Il faut bien admettre que jusqu'à présent les joueurs n'ont pas vraiment eu grand chose à se mettre sous la quenotte malgré les 32 bits de la console. Ce n'est pas la série controversée des Wing Commander et le très soporifique Darklight Conflict qui nous contrediront, n'est-ce pas? Heureusement, contrairement à la concurrence, Psygnosis n'a pas joué la carte de la paresse et a décidé comme à son habitude de se distinguer.

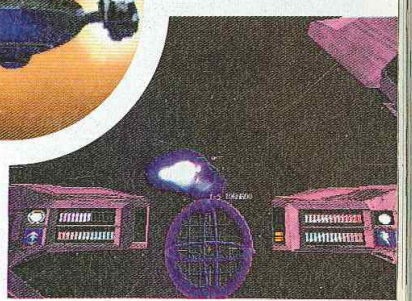
La guerre n'est jamais finie !

Nous n'allons pas nous étendre trop longtemps sur le scénario, à force de reportages dans les colonnes de nos précédents numéros vous devez sûrement le connaître par coeur. Néanmoins, pour ceux qui auraient manqué quelques épisodes, rappelons seulement que vous allez incarner un pilote de la Ligue des mondes libres, dont l'objectif consiste à anéantir des forces de l'Empire Terrestre qui règne en despote sur une bonne partie de l'univers. Classique. A l'instar des Wing Commander, le cheminement de Colony Wars n'est pas linéaire ; le jeu est basé sur un système d'arborescence qui compte au total 6 dénouements et 70 missions possibles. C'est par conséquent le résultat de vos missions qui conditionne la tournure des événements et donc la fin du jeu. Toutefois, s'il n'y a pas de fatidique Game Over lorsque vous ratez un objectif, des échecs répétés rendront la suite de vos aventures beaucoup plus difficile et vous empêcheront d'assister à une fin heureuse. A l'inverse, si vous savez vous montrer vaillant et talentueux au combat, vous accéderez aux missions passionnantes du deuxième CD. A vous donc, de repérer les missions charnières

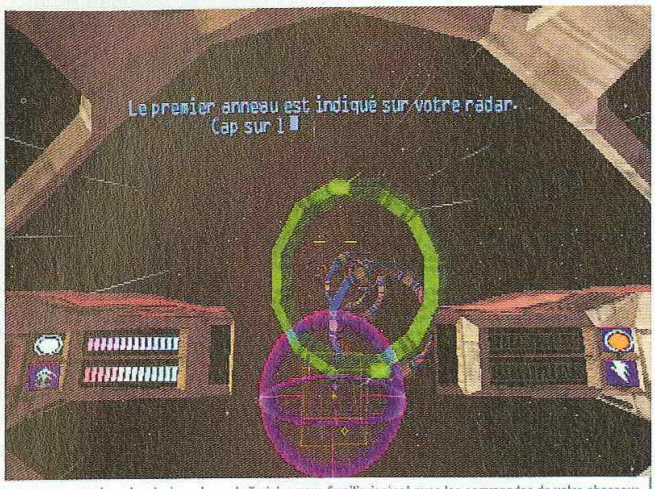
Avec Colony Wars, Psygnosis assure le grand spectacle !







Une atmosphère épique digne des grands Space Opera !

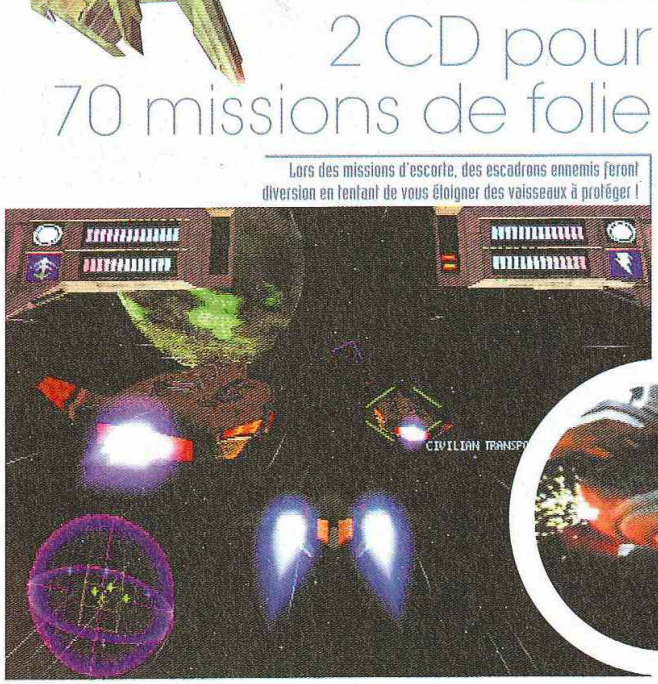


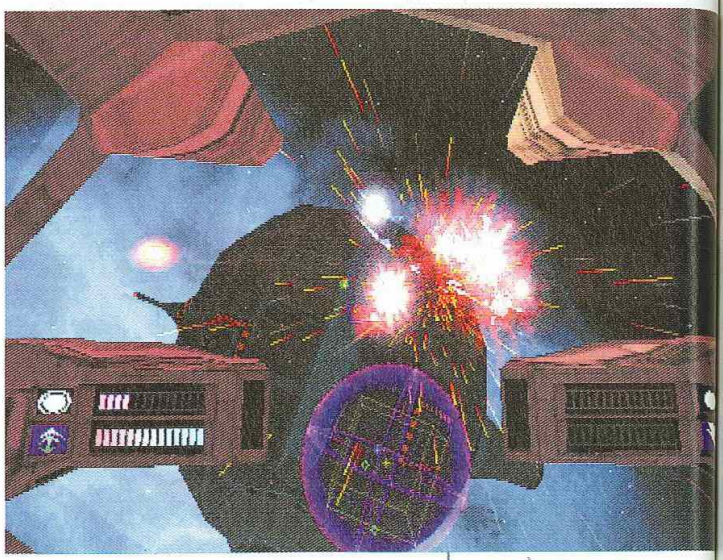
Les six missions du mode Training vous familiariseront avec les commandes de votre chasseur.

Si vos tirs touchent de façon répétitive des vaisseaux alliés, vous serez considéré comme un traître, donc détruit !

2 CD pour 70 missions de folie

Lors des missions d'escorte, des escadrons ennemis feront diversion en tentant de vous éloigner des vaisseaux à protéger !





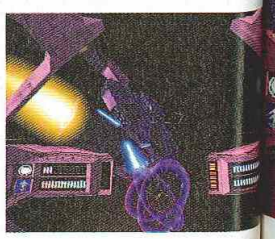
Le jeu tourne en 30 images par seconde sans aucun ralentissement. Sensations extrêmes garanties !

et de les réussir pour faire bifurquer le scénario du côté positif. Ce système assure au soft une durée de vie incroyable.

La Force est avec ce Jeu

Dès la première échauffourée, Colony Wars s'avère être un véritable choc visuel et sonore. Le jeu tourne en haute résolution, le moteur 3D gère des objets immenses aux textures d'un réalisme saisissant sans clipping ni ralentissement, le moindre de vos tirs est un véritable régal pour les sens et les accélérations fulgurantes de votre chasseur vous rappelleront les meilleurs moments de Star Wars. L'action a beau se dérouler uniquement dans l'espace, les développeurs ne se sont pas contenter de vous faire naviguer sur un fond noir moucheté de points blancs. Le joueur a véritablement le sentiment d'évoluer dans quelque chose d'infiniment grand. C'est réellement impressionnant ! Ce sentiment d'immensité est renforcé par le nombre de vaisseaux présents simultanément à l'écran. On croirait assister à une version futuriste de la bataille de Midway ! Le gameplay n'est pas en reste, on atteint carrément le Nirvana. La prise en main s'effectue immédiatement grâce à des commandes intuitives mais suffisamment complexes pour rendre le pilotage intéressant. La manoeuvrabilité de vos vaisseaux vous autorise des "dogfights" d'une intensité rare et ce, quel que soit le pad utilisé. En bref, les développeurs ont su

Avant de détruire un chasseur ennemi, vous devrez d'abord réduire à néant ses boucliers avec l'arme adéquate.



ere
des
Opero

tourne en 30 images par
de sans aucun ralentissement.
tions extrêmes garanties !

de détruire un chasseur ennem
evrez d'abord réduire à néant
ucliers avec l'arme adéquate.

COLONY WARS Memory card / Compatible analogique

DESIGN : Les vaisseaux, les fonds, les explosions, tout est fait pour flatter vos rétines...Du grand art ! **9**

DURÉE DE VIE : Un scénario à fins multiples, 70 missions, une bonne difficulté. Vous y reviendrez souvent. **8**

JOUABILITÉ : Des commandes instinctives. On fait véritablement ce que l'on veut de son appareil. **9**

MUSIQUE ET SON : Des thèmes et des bruitages dignes d'un film de SF. Un doublage français correct. **8**

ORIGINALITÉ : Le scénario, est plutot classique, mais il réserve quelques surprises. **7**

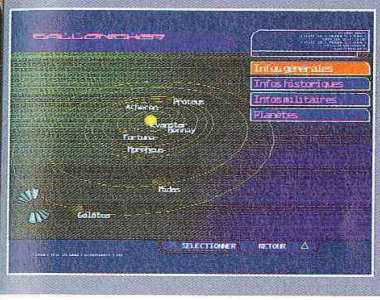
TECHNIQUE : Une 3D détaillée, des effets de lumière somptueux et une fluidité hors du commun. **9**

EN RÉSUMÉ

Whoo ! Quel shoot ! Il faudrait vraiment être difficile pour bouder ce petit chef-d'oeuvre : réalisation hors du commun, intérêt et durée de vie énormes... Psygnosis réussit donc son pari en montrant une nouvelle fois qu'il est toujours possible d'offrir mieux aux joueurs de plus en plus exigeants. A ne pas manquer. **9**

Informez-vous !

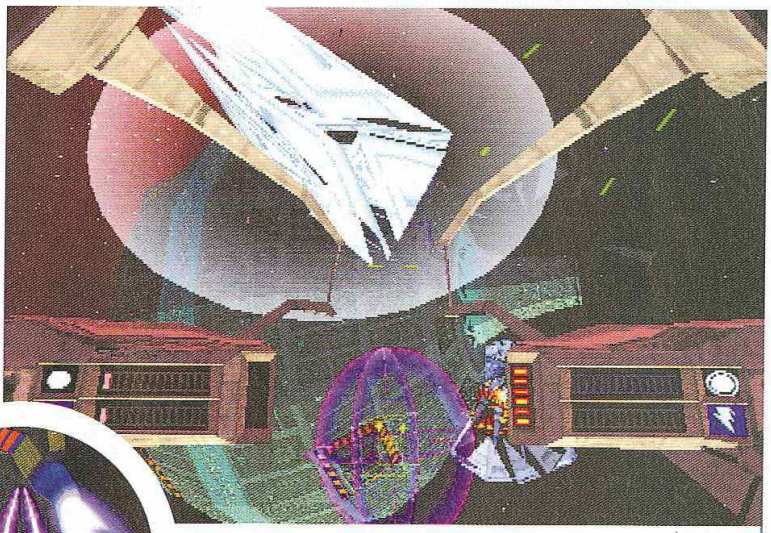
Avant chaque mission, il est possible de consulter une base de données très complète sur les systèmes solaires, leurs planètes ainsi que sur les vaisseaux des forces alliées et ennemies. Nul besoin de se fatiguer à lire, la "douce" voix de vos supérieurs est là pour vous informer, en français s'il vous plaît.



trouver le juste équilibre entre le feeling Arcade et l'aspect simulation.

Une réussite qui fait plaisir

Enfin, les missions extrêmement variées nécessitent un minimum de maîtrise de la stratégie et à ce niveau là, le soft laisse pas mal d'initiative au joueur. Ajoutez à cela une intelligence artificielle des ennemis assez approfondie, des tirs d'une précision diabolique, une ambiance sonore qui pourrait honorée celle d'un film, des cinématiques à tomber par terre et vous obtenez le meilleur shoot 3D du moment. Après un début d'année décevant (La Cité des Enfants Perdus, Monster Trucks, etc.), Psygnosis revient sur le devant de la scène.



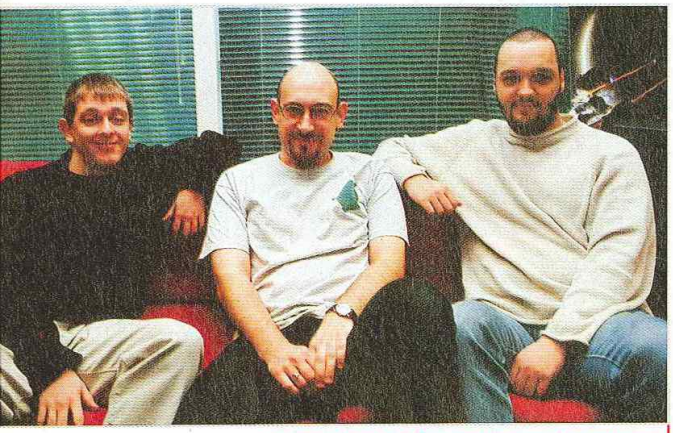
Votre QG et votre ordinateur de bord vous informent du statut de la mission en plein combat.

Lorsque vous détruisez un vaisseau de grande taille, ce dernier se disloque en plusieurs morceaux avant d'exploser. Impressionnant !

La vue externe s'avère très pratique pour slalomer entre les tirs ennemis.

Nous avons rencontré le peloton de tête de l'équipe qui a développé Colony Wars, secondée par Lisa Cheney, qui a beaucoup travaillé sur le titre. L'occasion pour PlayStation Magazine de savoir un peu ce que fut le développement de ce qui est sans doute le meilleur jeu de Space Opera jamais vu sur PlayStation !

Propos recueillis par Grégory Szriftgiser



De gauche à droite : Mike Ellis, Andy Satterthwaite et Mike Anthony.

INTERVIEW DES CONCEPTEURS DE COLONY WARS

LISA CHENEY - DIRECTRICE DE PRODUCTION CHEZ PSYGNOSIS

LEE CARNS - DIRECTEUR ARTISTIQUE

ANDY SATTERTHWAITE - PRODUCTEUR

MIKE ELLIS - DESIGNER

MIKE ANTHONY - CHEF PROGRAMMEUR

Avant de vous lancer dans Colony Wars, quels sont les projets auxquels vous aviez participé?

Andy Satterthwaite Nous avons tous participé à l'élaboration de titres plus anciens sur PlayStation, à commencer par Krazy Ivan pour certains, ou WipEout et WipEout 2097.

Quels sont les points principaux qui ont motivé le développement de Colony Wars?

A. S. En fait, on s'est rendu compte que tous les jeux se déroulant dans l'espace étaient terriblement ennuyeux. Par exemple, Wing Commander : on s'y contente de locker des cibles, qu'on shoote de loin, sur un fond noir avec des points blancs...

Mike Ellis ...Oui, le but que j'ai poursuivi depuis le début, c'est d'éviter de tomber dans un jeu qui ait trop l'air d'une simulation : Colony Wars devait être un jeu rapide, avec une véritable ambiance, des dogfights. Le joueur devait ressentir les mêmes sensations que dans les grandes scènes de combat rapproché de Top Gun, il fallait que l'action pète autant que dans Star Wars ou Babylon 5.

Mike Anthony Pour moi, c'était aussi l'occasion de montrer que la PlayStation était une machine très puissante, tout aussi performante qu'un PC.

Comment s'est déroulé le développement du jeu?

M. E. Nous avons passé à peu près 10 mois à travailler sur le design, les premières ébauches d'intelligence artificielle, les essais pour maintenir la haute résolution et la modélisation des appareils...

A. S. En fait, du début à la fin, à chaque fois qu'on était parvenu à quelque chose de satisfaisant, on se disait : "Mais on pourrait faire ça, c'est possible", ou "Avec ça et ça se serait encore mieux, et c'est tout à fait réalisable"... Du coup, on ne s'arrêtait plus... et on n'a codé qu'au dernier moment.

Quelles ont été les principales difficultés que vous avez rencontrées en élaborant CW?

M. A. Le plus dur était de parvenir à garder une grande vitesse d'action, tout en gérant un fond digne de ce nom, 500 000 étoiles, et surtout, la profondeur du jeu et l'échelle gigantesque. Il fallait que le joueur ait réellement cette sensation d'être proche d'un vaisseau, mais en sachant pertinemment que c'est une illusion provoquée par sa taille immense, et qu'il est en réalité très loin. Le plus dur c'était de rester toujours à la limite des capacités de la machine : maintenir toujours la résolution, autant que la vitesse et tout le reste.

A. S. On a dû programmer beaucoup en assembleur (NDLR : un langage de programmation très difficile qui opère au plus près de la machine), pour soigner chaque routine dans ses moindres détails et maintenir toujours la machine à ses limites.

Une dernière chose : vous pensez avoir atteint les limites ou est-ce que Colony Wars 2 sera meilleur encore?

A. S. Oh, il sera vachement mieux c'est sûr, on va bosser comme... (il s'arrête, regarde les autres...), euh... je ne suis pas supposé parler de ça, je crois...

Comme quoi, quand on est enthousiaste et motivé, on ne s'arrête plus ! Il y aura donc un Colony Wars 2... Mais le premier vous procurera sûrement de nombreuses heures de jeu en attendant la suite qui ne devrait pas voir le jour avant 1 an !

Toute l'équipe !

DO
Jeux
DOCK
S'ENG
- A VOUS RACHETER CA
JEUX ET VOS CONSOLI
Nos tarifs sont clairemen
notre argus du jeu vidéo
- A VOUS DONNER DES
AVEC LA CARTE DOC-K
- A VOUS PROPOSER EN
UN CHOIX DE JEUX D'O
COMME NULLE PART AILL
Chaque magasin présent
2000 jeux d'occasion.
- A VOUS OFFRIR LES DE
NOUVEAUTÉS À UN PR
GAMES.
Dock Games traite en di
toutes les grandes marqu
DOCK GAME
Jeux Vidéo Neufs et Occasi
La Carte
DOCKID
DEMANDEZ LA AVEC
PROCHAIN ACHA
©IFANE COMPO 04 72 72 06 11
* Selon le stock des
Offre valable d

DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT — PlayStation

990 Frs
CONSOLE PLAYSTATION + 1 PAD

DOCK GAMES S'ENGAGE

- **A VOUS RACHETER CASH* VOS JEUX ET VOS CONSOLES.** Nos tarifs sont clairement définis par notre argus du jeu vidéo.
- **A VOUS DONNER DES PRIVILÈGES AVEC LA CARTE DOC-KID.**
- **A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN CHOIX DE JEUX D'OCCASION COMME NULLE PART AILLEURS.** Chaque magasin présente plus de 2000 jeux d'occasion.
- **A VOUS OFFRIR LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS À UN PRIX DOCK GAMES.** Dock Games traite en direct avec toutes les grandes marques.

DOCK GAMES Jeux Vidéo Neufs et Occasions — La Carte DOCKID

DEMANDEZ LA AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT**

FINAL FANTASY VII

Le jeu d'aventure le plus attendu de l'année, indispensable !!!

Echappez aux pièges sadique de ce jeu de plateforme en 3D

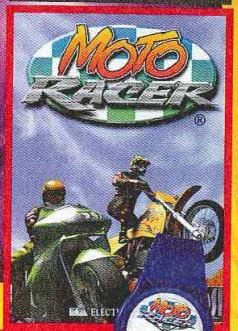
OFFRE SPECIALE LE JEU + 1 CD AUDIO + LE ART BOOK

Castlevania Symphony of the night

Visitez tout le château de Dracula.

Qualifiez-vous pour la Coupe du Monde 1998.

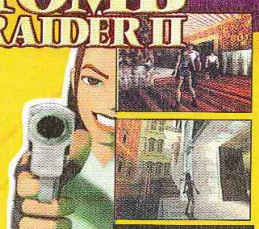
2 types de courses de motos : vitesse et cross, tout en 3D.



VALUE PACK offre limitée

1090 Frs
CONSOLE PLAYSTATION + 2 PADS + 1 MEMORY CARD

TOMB RAIDER II



6 nouveaux niveaux, Lara encore plus belle, de nouvelles armes et de nouveaux gadgets.

UNE MONTRE OFFERTE
pour les 2000 premiers Moto Racer achetés

OUVERTURE D'UN NOUVEAU DOCK GAMES CENTER

à CREIL sur 150m² (75-77, rue de la République - 03.44.25.56.64)

FRANCE

AGEN	Tél : 05.53.87.92.52
AIX en PROVENCE	Tél : 04.42.93.60.10
AJACCIO	Tél : 04.95.21.19.05
ALBI	Tél : 05.63.49.94.40
AMIENS	Tél : 03.22.92.28.85
ANGERS	Tél : 02.41.87.59.14
ANGOULEME	Tél : 05.45.94.43.15
ANNECY	Tél : 04.50.51.44.98
ANNEMASSE	Tél : 04.50.87.16.75
AUBERVILLIERS	Tél : 01.43.52.70.23
AVIGNON	Tél : 04.90.82.22.61
ARLES	Tél : 04.90.96.84.81
ARRAS	Tél : 03.21.23.45.25
AUXERRE	Tél : 03.86.52.22.21
BAYONNE	Tél : 05.59.59.41.61
BESANÇON	Tél : 03.81.81.67.09
BLOIS	Tél : 02.54.78.97.38
BORDEAUX *CENTER*	Tél : 05.56.31.25.29
BOULOGNE sur MER	Tél : 03.21.30.20.95
BOURG-EN-BRESSE	Tél : 04.78.60.33.60
BREST	Tél : 02.98.46.11.46
BRIGNOLES	Tél : 04.94.72.05.45
BRIVE	Tél : 05.55.17.92.30
CHALON S/SAONE	Tél : 03.85.42.98.58
CHAMBERY	Tél : 04.79.60.03.81
CHARLEVILLE-MEZIERES	Tél : 03.24.57.43.19
CHOLET	Tél : 02.41.46.06.01
CLERMONT-FERRAND	Tél : 04.73.28.93.37
COGNAC	Tél : 05.45.35.07.45
COLMAR	(consulter le Minitel)
CREIL *CENTER*	Tél : 03.44.25.56.64
DIEPPE	Tél : 02.35.84.63.90
DIJON	Tél : 03.80.58.95.94
DRAGUIGNAN	Tél : 04.94.50.89.50
DUNKERQUE *CENTER*	Tél : 03.28.66.73.73
FECAMP	Tél : 02.35.29.90.00
FONTAINEBLEAU	Tél : 01.60.72.80.56
FREJUS	Tél : 04.94.53.64.18
GRENOBLE	Tél : 04.76.47.14.25
HAGUENAU	Tél : 03.88.73.53.59
LA ROCHELLE	Tél : 05.46.41.29.01
LA VARENNE St HILAIRE	Tél : 01.41.81.03.17
LE HAVRE *CENTER*	Tél : 02.35.19.36.46
LE PUY en VELAY	Tél : 04.71.09.37.17
LES LILAS	Tél : 01.43.63.05.37
LILLE	Tél : 03.20.51.44.75
LYON CENTRE	Tél : 04.78.60.33.60
MACON	Tél : 03.85.40.91.74
MARSEILLE	Tél : 04.91.78.96.75
MEAUX	Tél : 01.60.25.11.56
MELUN	Tél : 01.64.37.41.98
METZ	Tél : 03.87.36.33.33
MONT de MARSAN	Tél : 05.58.06.39.51
MONTLUÇON	Tél : 04.70.05.94.82
MONTAUBAN	Tél : 05.63.66.57.33
MONTPELLIER	Tél : 04.67.60.42.57
MOULINS	Tél : 04.70.34.09.95
NARBONNE	Tél : 04.68.32.07.60
NÎMES	Tél : 04.66.21.81.33
NIORT	Tél : 05.49.77.05.13
ORLEANS	Tél : 02.38.77.98.30
PAU *CENTER*	Tél : 05.59.72.91.32
PERIGUEUX	Tél : 05.53.09.84.00
PERPIGNAN	Tél : 04.68.34.05.11
QUIMPER *CENTER*	Tél : 02.98.64.29.15
REIMS	Tél : 03.26.77.96.76
RENNES	Tél : 02.99.31.11.26
RODEZ	Tél : 05.65.68.94.58
SALON DE PROVENCE	Tél : 04.90.56.61.21
SARREGUEMINES	Tél : 03.87.02.96.00
SETE	Tél : 04.67.74.81.46
ST ETIENNE	Tél : 04.77.41.84.79
ST OMER	(consulter le Minitel)
STRASBOURG	Tél : 03.88.22.54.81
TARBES	Tél : 05.62.44.92.92
TARNOS	Tél : 05.59.64.18.66
THIONVILLE	Tél : 03.82.54.44.11
THONON les BAINS	Tél : 04.50.71.69.02
TOULON	Tél : 04.94.91.39.69
TOURS	Tél : 02.47.20.42.30
TROYES	Tél : 03.25.73.11.28
VALENCE	Tél : 04.75.56.72.90
VALENCIENNES *CENTER*	Tél : 03.27.47.30.60

SUISSE

GENEVE 1	Tél : 022.940.03.40
GENEVE 2	Tél : 022.800.30.50
LAUSANNE	Tél : 021.329.04.14
SIGNY	Tél : 022.363.03.09
SION	Tél : 027.323.83.55
YVERDON LES BAINS	Tél : 021.329.04.14

NOUS RECHERCHONS DES PARTENAIRES
POUR L'OUVERTURE DE MAGASINS EN SUISSE
CONTACT Raymond IGLESIAS **022.800.30.90**

DOM TOM

FORT de France	Tél : 05.96.63.12.13
POINTE à PITRE	Tél : 05.90.93.20.69
St DENIS de la REUNION	Tél : 02.62.41.98.24

©IFANE COMPO 04 72 72 06 11

* Selon le stock des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement - ** La carte DOC-KID vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES.
Offre valable dans la limite des stocks disponibles - Photos non contractuelles - Certain prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer - DOCK GAMES ET DOCK-KID SONT DES MARQUES déposées

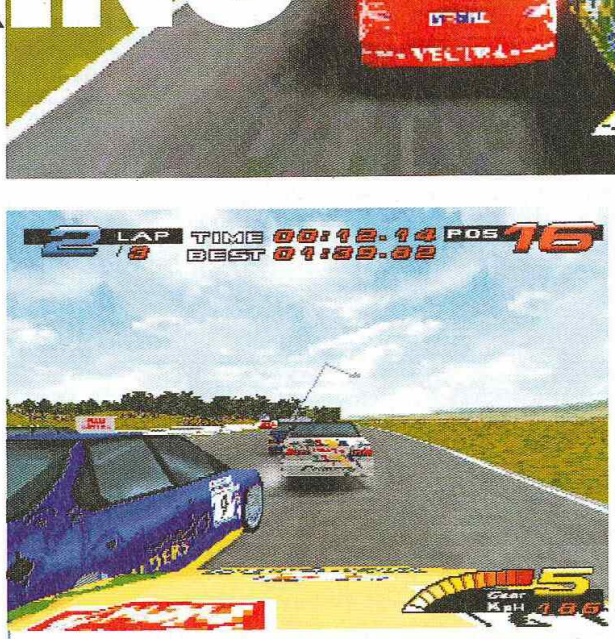
Codemasters commence à devenir un maître... dans le domaine de la simulation sportive ! Après Sampras Tennis, Micromachines V3 et Jonah Lomu Rugby, voici venir le temps de la course automobile. Nouvelle licence oblige, le jeu se devait de ne pas décevoir...

Qu'est-ce qui pourrait a priori différencier un jeu de course auto d'un autre jeu de course auto? Plusieurs points. L'originalité, tout d'abord. La discipline dans laquelle vous êtes plongé dans Touring Car est pour le moins inédite. Pensez : le championnat anglais des voitures... de tourisme ! Gonflées, of course. Disposant des 8 écuries de base (Honda, Renault, Volvo, etc.), le but sera évidemment de mener l'une d'entre elles à la victoire sur les 9 circuits que compte le championnat. Quoi d'autre? Le réalisme. Sur ce point, et surtout sur celui-là, les programmeurs ont vraiment dû "s'amuser". La barre (anti-roulis) a été placée très haut...

Par Nourdine Nini

TOCA TOURING CAR

Editeur : Codemasters
Disponible en décembre 1997



Une vue capot qui est sans doute la plus facile à "piloter", mais attention, ça risque de frotter !

Ne restez pas trop longtemps en vue arrière, vous risquez d'être passablement ébloui !

Fiche technique — TOCA TOURING CAR

Genre	Simulation automobile
Editeur	Codemasters
Distributeur	Codemasters
Nombre de joueurs	1 ou 2 en splité
Niveaux de difficulté	3
Continues	Sauvegardes
Memory Card	Oui (1 bloc)
Son en	Stéréo
Après une	On est tout juste dans le bain.
demi-heure de jeu	Ou dans le bac à graviers...

TOCA TOURING CAR

Memory card | Compatible analogique

DESIGN : Il eût pu être plus beau, mais l'animation en eût été grandement amoindrie... **5**

DURÉE DE VIE : Même les "pros" vont s'arracher les cheveux au niveau "difficile" ! Bon courage. **8**

JOUABILITÉ : Assez difficile à maitriser : il faut essayer toutes les solutions "manettes". **7**

MUSIQUE ET SON : Des bruits criants de vérité, une ambiance fantastique, le pied ! **8**

ORIGINALITÉ : Dans le genre ulta-réaliste, Touring» est original. Ça reste un jeu de voitures... **7**

TECHNIQUE : Il y a encore du clipping, mais l'animation et le réalisme sont irréprochables ! **6**

EN RÉSUMÉ

Un incontournable de la simulation automobile ! Ceux qui ont adoré V-Rally (et il y en a !), craqueront certainement pour ce qui est, à l'heure actuelle, le plus réaliste des jeux de courses. Attention cependant, il pourrait en rebuter plus d'un par sa grande difficulté... **9**

La fameuse vue intérieure qui en a eu plus d'un. Saurez-vous l'apprivoiser?

Ne restez pas trop longtemps en vue arrière, vous risquez d'être passablement ébloui !

Au coeur de la course

Aussi bien au niveau du comportement des voitures que du déroulement des épreuves et de l'ambiance générale, TC est un petit bijou. Suivant la vue choisie (4 différentes : vue capot avant, deux vues de derrière la voiture et une intérieure !), l'animation et donc les sensations différeront sensiblement. Inside the car, vous voyez les mains du pilote - vous en l'occurrence - tourner le volant et faire des contre-braquages d'une authenticité rare. C'est encore cette vue qui apporte le plus de fun mais également le moins de visibilité. Dommage. Pour ce qui est du pilotage pur, TC intègre ce qu'il y a de mieux. Ici, il faut adopter de belles trajectoires, tendues, comme en F1. D'ailleurs, on comprend bien vite qu'il ne faut pas dépasser la limite de zone de freinage sous peine de faire un tout-droit aussi sec ! D'autre part, il est impossible de gruger les chicanes et autres virages, vous seriez immédiatement sanctionné. Idem pour une conduite antisportive : les avertissements et la radiation pure et simple veillent. L'ambiance? Là encore, TC apporte un plus important. Les séances d'essais chronos limités à 3 tours rendent le challenge plus dur encore. De sorte que se qualifier en bonne position deviendra bien vite essentiel si l'on veut avoir une petite chance de finir dans les points. D'autant que, sur chaque épreuve, il y aura 2 manches distinctes et on ne sait jamais ce que la météo réserve. Pluie, orage, neige, brume?

Comme dans Formule One 97, TC permet le jeu à deux aussi bien en vertical qu'en horizontal. Les sensations sont, là encore, superbes et sans le moindre ralentissement

Réalisme quand tu nous tiens...

TC est avant tout une simulation. Inutile de chercher à faire des dérapages tous azimuts, ça ne fonctionnera pas. Le but est de se frayer un chemin parmi les autres concurrents et surtout de ne pas se laisser piéger par eux ! D'ailleurs la manette analogique ou le volant (dans une moindre mesure) sont des accessoires qui deviennent vite indispensables à la longue. A l'attention des plus aventureux : la voiture se déforme en temps réel à chaque choc, petit ou grand, alors modérez vos ardeurs ou vous ne ferez pas de vieux os ! Après ces dures épreuves qui vous feront peut-être gagner les deux voitures cachées du jeu, il vous faudra impérativement vous essayer au mode deux joueurs en écran splitté ! Pour accélérer, toujours à fond !

Pilotes du dimanche s'abstenir

Il y en a 9 en tout, et ils sont tous accessibles une fois que vous les aurez "plié" en championnat

Des voitures en veux-tu...

8 voitures en tout, dont la Renault Laguna et la Peugeot 406. Il en reste deux cachées qu'on vous laisse le soin de découvrir.

Crash is back, c'est désormais une certitude. Le bandicoot le plus excité de la planète nous revient en pleine forme. Avide mais certainement pas avare, Crash doit cette fois trouver 67 joyaux, pas moins. Alors, prêt à suivre les nouvelles aventures du Zébulon 'ricain? So, start your engine !

CRASH BANDICOOT 2

Par Benjamin Janssens

EDITEUR : NAUGHTY DOG
DISPONIBLE EN DÉCEMBRE 1997

fiche technique

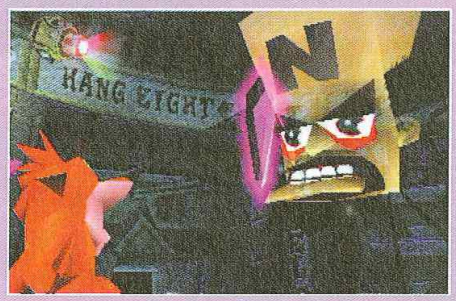
CRASH BANDICOOT 2	
Genre	Plate-forme
Editeur	Naughty Dog
Distributeur	Sony C.E.
Nombre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	1 et 2 (cf. texte)
Continues	Infinis
Memory Card	Oui (1 bloc)
Son en	Stéréo (voix en français !)
Après une demi-heure de jeu	On n'arrête plus de tournoyer et rigoler...

Indiana Crash fait un retour fracassant. Après le rocher, l'ours polaire. Super drôle, non?

ormais
excité
pleine
ent pas
trouver
prêt à
ures du
engine !

Que le spectacle commence !

Une intro d'enfer pour un scénar au top. Au programme, Vortex, la sœur de Crash et, plus tard, le docteur Nitrus Brio, ennemi juré de Vortex et par conséquent de Crash, le nouvel allié de Vortex. Comprendo? Vortex souhaite que Crash l'aide à récupérer vingt-cinq cristaux. Pour en faire quoi? Mystère et boule de gomme...

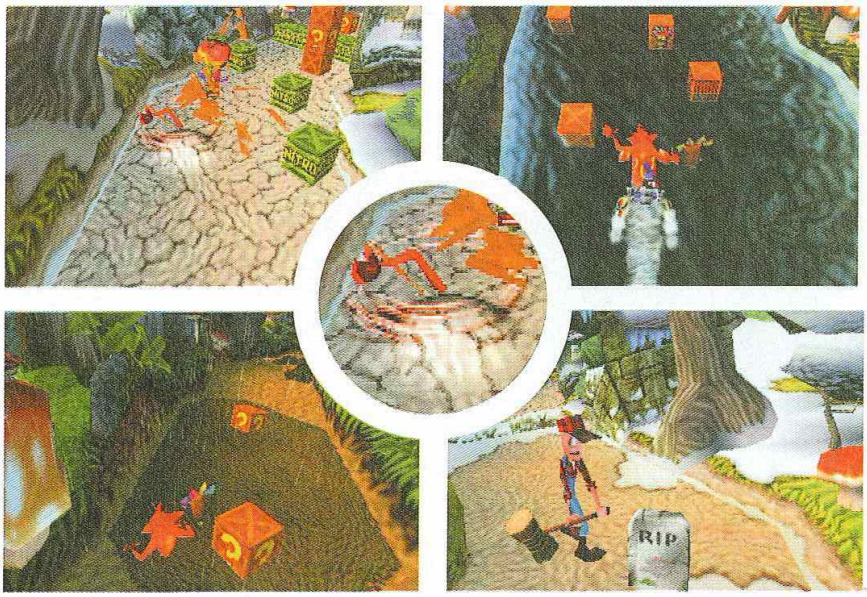


Des niveaux dans l'espace intersidéral d une beauté aburissante.

Il n'est pas équipé des dernières Nike Air Jordan à turbo réaction compressée, pas plus qu'il n'entraîne Sergeï Bubka, le plus grand sauteur à la perche de tous les temps. Crash n'en est pas moins un immense athlète. Ses géniteurs se sont même permis de lui donner encore plus de liberté. Si autrefois il ne pouvait "que" sauter et tournicoter, l'animal à poil peut aujourd'hui retomber à plat ventre sur la vilaine bestiole croisant son chemin, effectuer des glissades et ramper. On n'en attendait pas moins de l'équipe de Jason Rubin, californien passé super-pro en matière de développement sur PlayStation depuis Crash Bandicoot premier du nom. De fait, au-delà des améliorations liées à une meilleure connaissance des capacités de la machine, Naughty Dog a presque littéralement reconceptualisé le jeu. Nouveau scénar, nouveaux persos, nouveaux niveaux, nouveau tout quoi ! A l'instar de WipEout 2097 et Destruction Derby 2, qualifiés l'un et l'autre de "jeux avec plus de" ou de "jeux plus plus", Crash Bandicoot 2 : Vortex Strikes Back est une suite "plus plus". Le Zébulon de pixels n'est pas venu seul mais accompagné de ses potes de toujours, des marionnettistes ultra-doués.

Un jeu de plate-forme bien au-dessus de la norme

VORTEX STRIKES BACK



Le bûcheron est l'un des ennemis les plus redoutables du jeu. Ne vous en approchez pas trop, sans quoi...

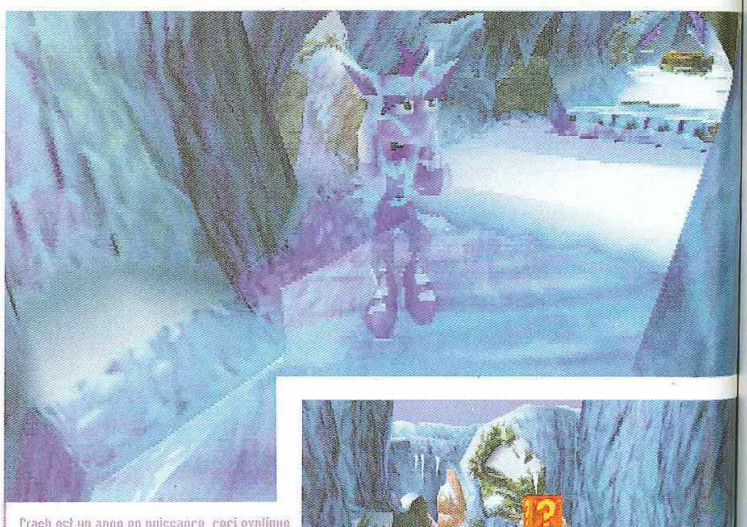
Plus qu'une suite, un jeu bourré de surprises et technologiquement parfait

+2 quoi, alors?

Avant la forme, le fond. L'histoire démarre dans l'espace. Dans leur station, Vortex, miraculeusement rescapé de sa chute vertigineuse depuis un ballon dirigeable (revisitez le premier numéro), et son abruti de serviteur fomentent un ch'tit quéqu'chose qui devrait bouleverser le rythme cardiaque de Crash (et le vôtre assurément). L'idée consiste à... kidnapper la bête pas bête pour l'envoyer chercher des cristaux. Pourquoi pas? Ça ne vous ravit pas? Peu importe, car entre les griffes de Vortex - et aux commandes de Crash - vous n'avez d'autre alternative que de lui obéir. Vous bénéficiez toutefois d'une alliée de poids et de charme en la personne de votre sœur, Bandicoot aux formes rebondies (c'est sans doute la race qui veut ça). Et Crash d'entamer un périple périlleux composé de vingt-cinq niveaux génériques, cachant chacun un cristal. Qui a dit : "Rien de plus simple"? Qu'il ose se présenter. Dans Crash 2, rien n'est simple, au contraire. Si les concepteurs ont éliminé les défauts inhérents au premier jeu, c'était pour mieux doser la difficulté du second et y inclure quelques pièges bien tordus appréciés des joueurs avertis. Des exemples? En plus des vingt-cinq cristaux, notre héros velu doit dénicher cinq

Nitro = danger !

De nouvelles caisses ont fait leur apparition dans le jeu, à commencer par celles de nitro de couleur verte qui vous pètent à la figure si vous les frôlez. Trouvez l'interrupteur dans le niveau [de la même couleur, marqué d'un point d'exclamation] qui permet de toutes les faire exploser d'un seul coup.



Crash est un ange en puissance, ceci explique peut-être cela...

Il saute, tournoie, glisse, rampe, s'agrippe, s'aplatit par terre... Un grand cru, quoi !

CRASH BANDICOOT 2

DESIGN : Lisse, original, beau, divinement texturé... Les épithètes manquent à l'appel. **9**

DURÉE DE VIE : Deux façons de voir le jeu : pour débutants et joueurs avertis, c'est l'éclate ! **8**

JOUABILITÉ : Glissades ou sauts, chaque mouvement de Crash est à la portée du premier venu. **9**

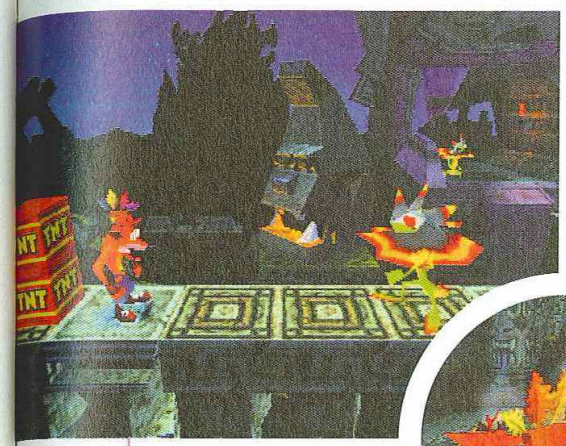
MUSIQUE ET SON : Moins stressante que dans le premier jeu, la bande-son innove peu. **6**

ORIGINALITÉ : Plus qu'une suite, Crash 2 est un jeu unique qui apporte beaucoup au genre. **8**

TECHNIQUE : Les effets 3D sont révélateurs de la qualité du jeu. Crash 2 est une prouesse ! **9**

EN RÉSUMÉ

On aurait pu mettre 10 si la bande-son avait été plus travaillée... Sans compter que le jeu parfait n'existe pas ! Bref, Crash 2 est une œuvre d'art, à l'image du plafond de la Chapelle Sixtine. Naughty Dog serait-il le Michel-Ange du jeu vidéo? Pour nous, c'est tout vu. **9**



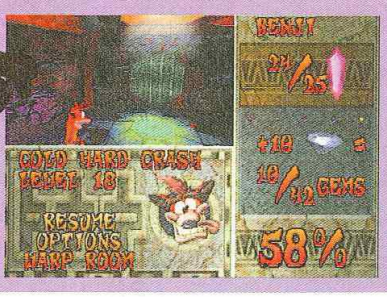
Dans le temple maya version Crash 2 se terrent d'étranges reptiles. Une glissade devrait en venir à bout.

gemmes de couleur et trente-sept diamants gris. "Mais, m'sieur, vous n'avez pas dit qu'il n'y avait que vingt-cinq niveaux?" Ouais, et alors? Cela signifie que, si tous les chemins mènent à Rome (à savoir la fin du jeu), ils sont plus nombreux qu'on ne le croit. Un niveau, avec ses stages bonus et autres passages secrets, peut fournir plus d'un joyau. Autre nouveauté, et pas des moindres, le joueur peut mourir en cours de route sans perdre espoir. En d'autres termes, si Crash décède subitement mais parvient à casser toutes les caisses du niveau, il obtient malgré cela un bijou convoité. Ouf et re-ouf !

Techniquement, graphiquement, adverbement...

Dans la forme ensuite, les lieux ont été entièrement rénovés. Jason et ses sculpteurs se sont appliqués à créer un univers incroyablement beau et original. A-t-on jamais vu pareil jeu de plate-forme sur console? Non, que ce soit sur PlayStation ou ailleurs, croyez-moi. De la théorie à la pratique, en vrac : dans les niveaux polaires, les effets de reflet sur la glace, les traces de pas dans la neige, les pingouins (qui font ouin-ouin) et les chevauchées sauvages à dos d'ours blanc procurent un bonheur sans pareil. D'autre part, en fin de parcours, si vous endossez le jetpack et partez à la conquête de l'espace intersidéral (deux niveaux exceptionnels), vous aurez droit à des effets spéciaux inédits - ou presque - sur PlayStation. Plus fort encore sont les effets 3D qui offrent à Crash la possibilité de nager dans la boue et les sables mouvants sans que l'on constate de collision entre les polygones (pour info, Nintendo a longtemps affirmé que seule la N64 était capable de produire ce genre d'images !). Les artistes de la programmation que sont les membres de Naughty Dog n'ont donc pas raté le coche. Les deux niveaux de jeu, qui sont autant de niveaux de difficulté et de façons d'aborder l'aventure (le néophyte malhabile peut parcourir le jeu sans récupérer les gemmes et s'éclater comme un petit ouf, idem pour le passionné qui essaiera de tout voir, même si la route est difficile) associés aux qualités graphiques, techniques et scénaristiques en font un méga-giga-hit. Le naïf Crash s'en sort avec les honneurs, comme Abe et son odyssée dans un autre genre. A croire qu'il suffit d'être un tant soit peu courageux, téméraire, vert ou poilu selon les goûts, kamikaze dans certains cas et pas forcément très intelligent pour voir la vie en rose.

Deux façon d'aborder l'aventure : idéal pour le néophyte comme pour le joueur averti



Keep Cool !

Dans Crash, vous pouvez laisser votre animal de compagnie virtuel (qui n'est pas un Tamagotchi) mourir sans être inquiété. Si vous parvenez à casser toutes les caisses du niveau, vous aurez droit à un diamant gris. Appuyez ensuite sur le bouton "Start" pour savoir où vous en êtes dans le jeu (à 2 %, ça veut dire que vous n'avez encore rien vu !).

PANDEMONIUM 2

EDITEUR : CRISTAL DYNAMICS
DÉJÀ DISPONIBLE

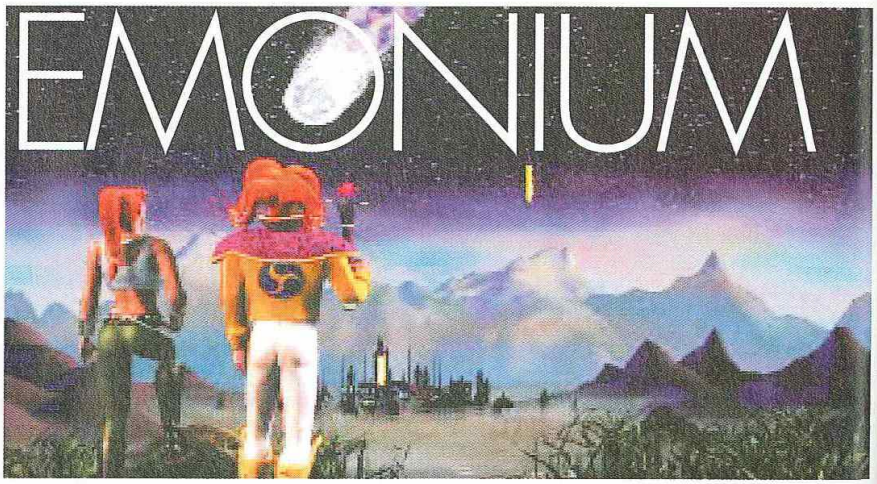
Par Kendy Ty

Nikki et Fargus, les deux gardiens protecteurs de l'univers de Pandemonium, reviennent dans des aventures résolument plus techno-cyber, malgré quelques rides supplémentaires... et un physique ravageur pour la belle !

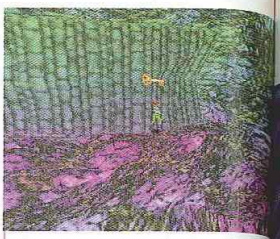
Fini le port ingrat de l'appareil dentaire pour Nikki. La petite fille au nez protubérant et à la coupe de cheveu ringarde du premier volet de Pandemonium est sortie de sa chrysalide pour illuminer l'écran de sa parfaite plastique (Lara Croft n'a qu'à bien se tenir). Pour le bonheur des dames, Nikki sera assisté de Fargus, un bouffon époque Louis XIV, dont le bâton magique se révèle être une arme efficace contre les Forces du mal...

Plus de paille dans les briques !

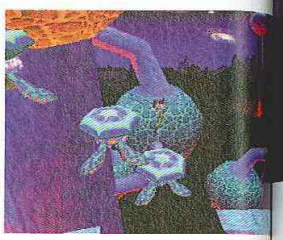
Elaborer une suite est toujours un exercice de style difficile à accomplir. C'est pourtant ce que Crystal Dynamics a su faire et d'une belle manière dans Pandemonium 2. En n'oubliant pas pour autant la touche d'originalité, indispensable à un jeu de plate-forme,



Vous pourrez vous suspendre par la force de vos bras aux éléments verticaux des décors.

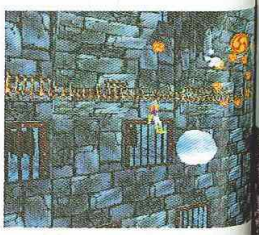


Les clefs vous permettront d'ouvrir des passages auparavant inaccessibles.



Une atmosphère particulière se dégage du soft via des décors étranges.

Gares aux iguanes qui déboulent de l'arrière plan !



Fiche technique

PANDEMONIUM 2	
Genre	Plate-forme 3D
Editeur	Cristal Dynamics
Distributeur	BMG Interactive
Nombre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	1
Continues	1
Memory Card	Oui (1 bloc)
Son en	Stéréo
Après une demi-heure de jeu	On débarque au niveau 2 !

PANDEMONIUM 2

DESIGN : Très colorés, les graphismes surprennent par leur finesse. 7

DURÉE DE VIE : Un challenge de dix-huit niveaux gigantesques. 6

JOUABILITÉ : Malgré les variations de la représentation du jeu, la prise en main est aisée. 6

MUSIQUE ET SON : Excellents bruitages desservis par une musique techno-dance lassante. 5

ORIGINALITÉ : C'est de l'inimitable Pandemonium : vues précalculées, plusieurs phases de jeu. 6

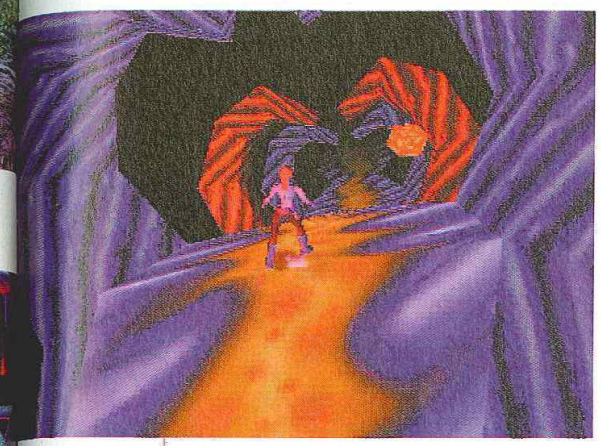
TECHNIQUE : Specular High Light, 3D rendering... De la grande réalisation. 7

EN RÉSUMÉ

Pandemonium 2 réussit à éviter les pièges de l'adaptation classique en poussant plus loin son concept de base, à savoir de nouveaux aspects pour les personnages, un moteur 3D toujours aussi fabuleux ainsi que des phases de jeux variées. P2 est donc un must du jeu de plate-forme à bien des égards.

7

ront d'ouvrir des naccessibles.



Une atmosphère particulière se dégage du soft via des décors étranges.

fût-il en 3D. Certes, les vues sont toujours aussi précalculées que dans le premier, mais le saut technologique franchi est tellement flagrant que cette nouvelle mouture séduit sans peine. Embarqué avec Nikki ou Fargus (la relative inefficacité de ce dernier dans les sauts lui vaut d'être relégué d'emblée au placard), le grand huit pourra enfin commencer ! Déjà, du point de vue graphique, c'est nettement plus abouti avec des textures présentes en plus grande quantité. L'animation subit quant à elle de bonnes améliorations, avec une plus grande fluidité et rapidité dans les enchaînements des courses : la sensation de vertige est garantie ! Idem pour le personnage incarné, qui pourra désormais effectuer des doubles sauts ou s'agripper où bon lui semblera. Grâce au système de "caméras volantes" qui traquent désormais vos moindres faits et gestes, la dynamique du jeu s'en trouve fortement et positivement changée. Comme quoi, quand on veut, on peut...

Gares aux iguanes qui débouent de l'arrière plan !

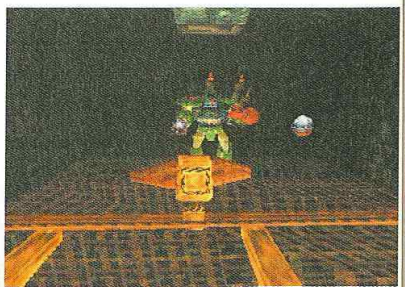
Voici un exemple de phase originale : vous devrez ici éviter les pics qui arrivent du fond de l'écran tout en restant sur la plate-forme !

Mieux vaut détaler devant ce monstre si vous ne possédez pas Fargus !

Des stages bonus à l'appel...

Bien sûr, le seul fait de relooker un jeu tout en gardant un moteur 3D remarquable - qui a de surcroît largement fait ses preuves - ne suffit plus à satisfaire les assoiffés de nouveautés que vous êtes. C'est la raison pour laquelle une innovation notable a été apportée à cette seconde péripétie. Via l'ajout de plusieurs phases de jeu différentes, visant à diversifier les plaisirs des sens du joueur, et en proposant ni plus ni moins que de piloter un robot ou encore d'éviter des obstacles tout en surfant sur un engin volant par exemple... Tout un programme de réjouissances que nous apprécieront, et qui aura le mérite de relancer un certain intérêt pour ce qui ne devait être à la base qu'un simple jeu de plate-forme. Pandemonium 2 a donc réussi son difficile challenge : transcender un titre à succès en évitant le piège des recettes faciles.

Des phases de jeu originales et en nombre



Le but de la manoeuvre sera ici de renvoyer les boules métalliques que vous largue le robot en pratiquant une sorte de tennis !

Au-delà des espérances. Au-delà du talent. Au-delà de la souffrance causée par les chocs permanents et les passages en force. Au-delà des tensions sous le panier, des dunks accrobatiques et des tirs à 3 points dans la dernière seconde du match. Au-delà du désir de vaincre.

Au-delà des limites,

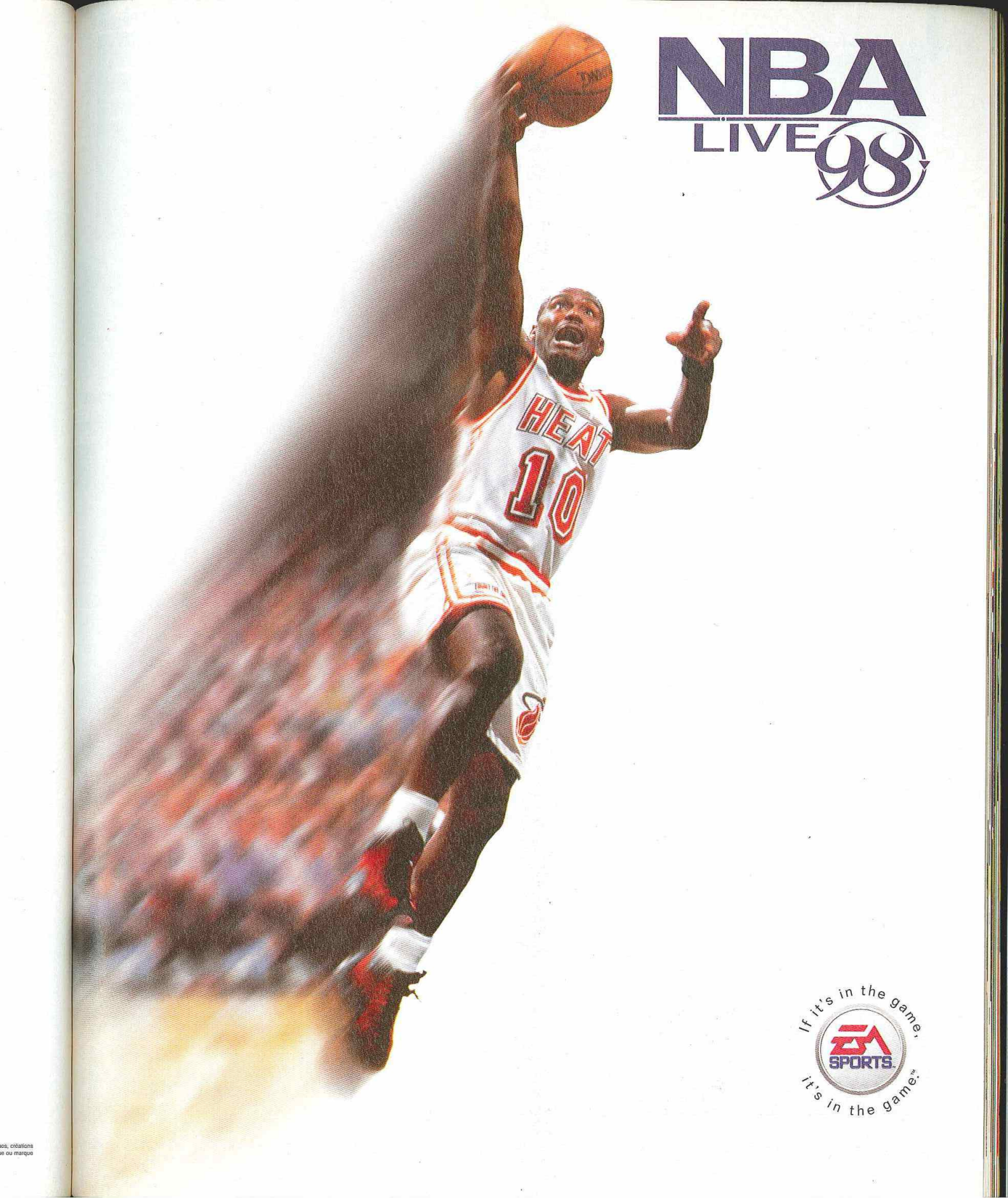
il y a NBA Live 98.

OFFICIAL NBA LICENSED PRODUCT

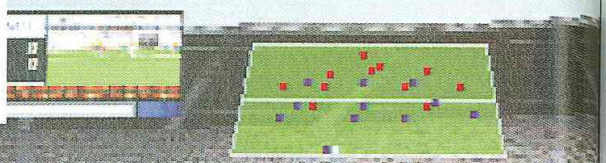
www.nba.com
www.easports.com

Sony PlayStation™ · · Windows® 95

© 1997 Electronic Arts. EA SPORTS et le logo EA SPORTS sont des marques commerciales et "If it's in the game, it's in the game" est une marque déposée d'Electronic Arts aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés. les logos de la NBA et des équipes utilisés pour ce produit sont des marques, créations protégées par les lois du copyright, et autre forme de propriété intellectuelle do NBA Properties, Inc. et des équipes concernées et ne peuvent être utilisées, en tout ou en partie, sans le consentement écrit préalable de NBA Properties, Inc.©1997 NBA Properties, Inc. Tous droits réservés. Windows est une marque ou marque déposée de Microsoft Corporation aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Toutes les autres marques et noms de marque appartiennent à leurs propriétaires respectifs. PS et "Playstation" sont des marques de Sony Computer Entertainment Inc.



os, créations
e ou marque



La surprise de ce mois de décembre est signée Electronic Arts et s'appelle FIFA 98 ! Non, non, vous ne rêvez pas. L'éditeur américain, après avoir sombré dans les abîmes de la réactualisation, reprend ses marques et nous gratifie d'une simulation de foot magistrale. Etonnant.

FIFA 98

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
DISPONIBLE EN DÉCEMBRE 1997

EN ROUTE POUR LA COUPE DU MONDE

Par Jean Santoni

Fiche technique

FIFA 98	
Genre	Simulation de football
Editeur	EA Sports
Distributeur	Electronic Arts
Nombre de joueurs	1 à 8
Niveaux de difficulté	4
Continues	Sauvegarde
Memory Card	Oui (1 bloc)
Son en	Stéréo
Après une demi-heure de jeu	En route pour la coupe du monde 1998 !

Un cru 98 surprenant et savoureux FIFA 98 laisse loin derrière toute la concurrence

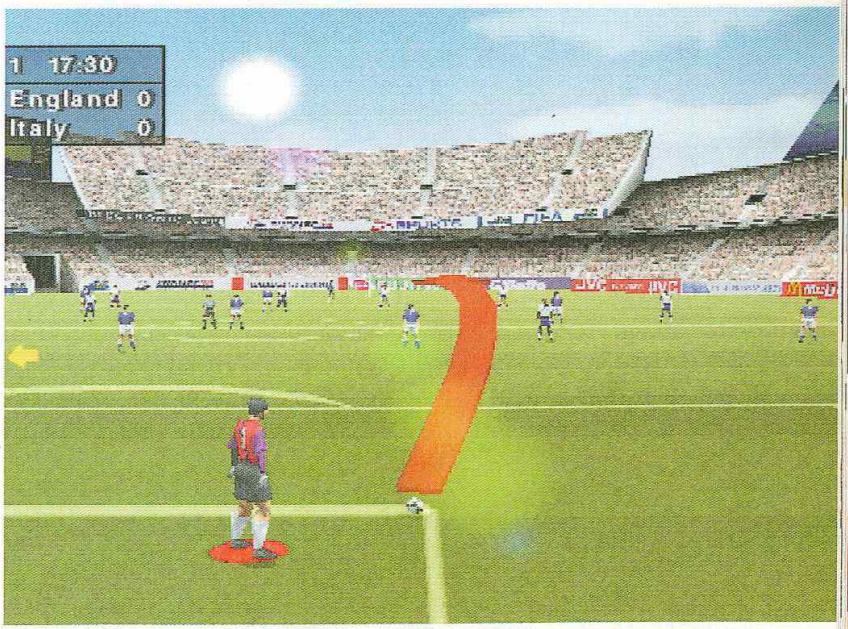
Que ce soit sur console 16 ou 32 bits, la série des FIFA n'a jamais fait l'unanimité auprès des amateurs de simulation de football. En grande partie à cause d'une assistance du CPU particulièrement envahissante, rendant les parties soporifiques et certaines actions complètement aléatoires. Mais aussi du fait d'une réalisation en deçà des capacités de la PlayStation. Souvenez-vous, la version 96 proposait un stade en 3D mais des sprites grossiers en 2D ; la version 97 quant à elle, bien qu'entièrement en 3D, conservait la jouabilité irritante de la série et souffrait de défauts techniques absolument impardonnables : IA pitoyable, scrolling souffreteux, Motion Capture douteuse. Un vrai cauchemar ! Et puis, il y a 6 mois, Konami et son fantastique ISS Pro mettaient tout le monde d'accord en trouvant le compromis ultime entre réalisation et jouabilité. FIFA n'était plus qu'un mauvais souvenir ! Autant vous avouer tout de suite que nous attendions sans trop y croire la nouvelle mouture d'Electronic Arts. Et pourtant...

Un soft béni des dieux !

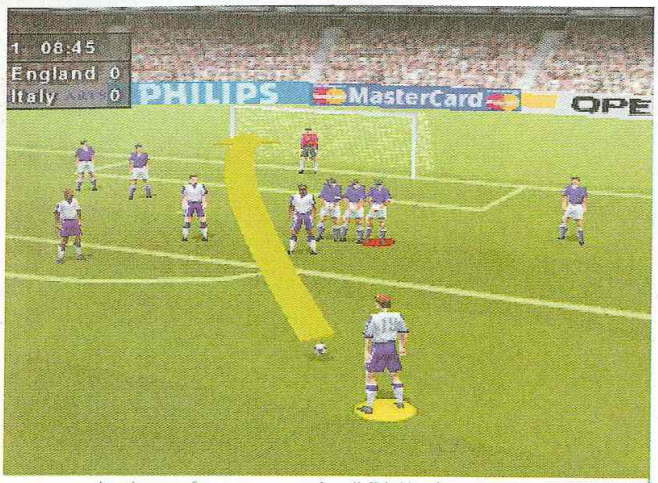
Electronic Arts est sorti de sa dangereuse torpeur. FIFA 98 n'est pas une simple évolution mais une petite révolution. Tout a été repensé, à commencer par la Motion Capture, particulièrement mal exploitée dans les versions précédentes. Le procédé de Motion Blending qui assure une parfaite transition entre les différentes phases d'animation a été conservé, mais cette fois le résultat se voit à l'écran. En plus d'être particulièrement variés, les mouvements de vos joueurs sont d'une souplesse et d'un naturel impressionnants : les joueurs pris dans leur élan perdent leur équilibre après avoir centré violemment, effectuent des passements de jambe dignes de Ronaldo, se retiennent par le maillot... Du grand spectacle ! En bref, la Motion Capture de FIFA 98 surclasse avec une facilité

Créez vos joueurs !

Le mode Team Edit vous permet de gérer vos effectifs. Vous aurez la possibilité d'effectuer des transferts entre clubs, mais aussi de créer un joueur en laissant libre cours à votre imagination et ainsi de réactualiser vos équipes préférées tout au long de l'année. Pour ce faire vous devrez répartir un nombre imposé de points dans 15 caractéristiques différentes (contrôle, vitesse...). Ensuite, rien ne vous empêche de délirer sur son système pileux, son nom ou les traits de son visage !



Avec FIFA 98, EA signe une pièce maîtresse de la simulation sportive !



Lors des coups francs, vous pourrez doser l'effet et la puissance de votre tir ou opter pour une passe. Un système vraiment complet et confortable.

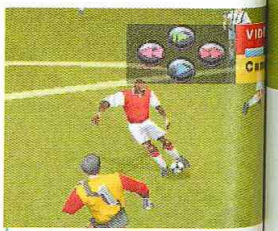
La Motion Capture du "portier" est un régal pour les yeux.

déconcertante celle d'ISS Pro déjà proche de la perfection ! Et c'est rapide. On croit rêver.

Le bonheur est dans le pré !

Non, je n'ai pas pris un ballon en cuir sur le front ! FIFA 98 est aussi agréable à jouer que le jeu de Konami. La prise en main est quasi immédiate, même si certains gestes spectaculaires demandent un timing assez rigoureux. Il suffit d'une bonne séance d'entraînement pour y remédier. Si toutes les touches du paddle sont sollicitées, les commandes demeurent intuitives malgré leur richesse. Une simple pression des touches de la tranche vous donne accès à une panoplie de techniques salvatrices en attaque comme en défense : feintes, une-deux, esquive, fautes volontaires... Toutes ces actions sont désormais à portée de vos petits doigts et se déclenchent instantanément. Autre grande satisfaction, l'assistance du CPU est devenue moins pesante, laissant nettement plus d'initiative au joueur qui reste totalement maître de son match. L'IA quant à elle atteint véritablement des sommets. Les placements et les déplacements des joueurs se font avec une cohérence et une logique inhabituelles. Les équipes ne s'organisent plus de façon stéréotypées, si bien qu'il devient difficile, à force égale bien sûr, de marquer deux fois de la même manière. Les rencontres n'en sont que plus tactiques. Un vrai bonheur ! En plus d'être admirablement Motion Capturé et jouable, le jeu d'EA se paie le luxe d'être beau... ISS Pro est largué ! La modélisation, tant des joueurs que des stades internationaux, est splendide. Tout est parfaitement texturé et très coloré. Il y a bien quelques rares enchevêtrements de polygones mais c'est plus que discret. FIFA 98 est une réussite graphique incontestable. Les développeurs ont même

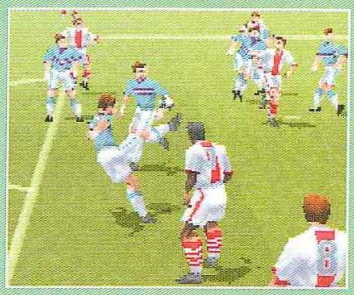
Le gardien sort intelligemment et protège son ballon.



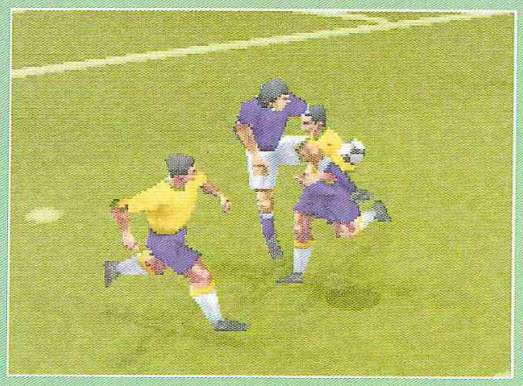
Pour tromper le gardien, utilisez les nombreuses feintes de corps !

Sur cette version, les tacles se déclenchent sans temps de latence.

Les gestes qui tuent!



Trois photo magnifiques qui vous prouvent que cette fois-ci, les gestes les plus techniques et les plus spectaculaire sont parfaitement réalisables. Nul besoin d'être doté d'une main supplémentaire pour humilier l'adversaire et par la même occasion épater votre cour. Un petit entraînement sera largement suffisant !



FIFA 98 EN ROUTE POUR LA COUPE DU MONDE

Memory card | Compatible analogique | Multi joueurs

DESIGN : Les joueurs et les textures sont très soignées et l'habillage vidéo particulièrement recherché. **8**

DURÉE DE VIE : Une multitude de modes de jeu, 364 équipes... De quoi patienter jusqu'en 99. **8**

JOUABILITÉ : Oubliez FIFA 97. Les commandes n'ont cette fois rien à envier à celles d'ISS Pro. **9**

MUSIQUE ET SON : Des voix réussies et une foule très expressive. Des thèmes musicaux un peu ringards. **8**

ORIGINALITÉ : Ben, heu... C'est du foot quoi. Il y a un ballon, 22 joueurs et la pelouse est verte. **5**

TECHNIQUE : Le moteur 3D a été nettement amélioré par rapport aux précédents volets. **8**

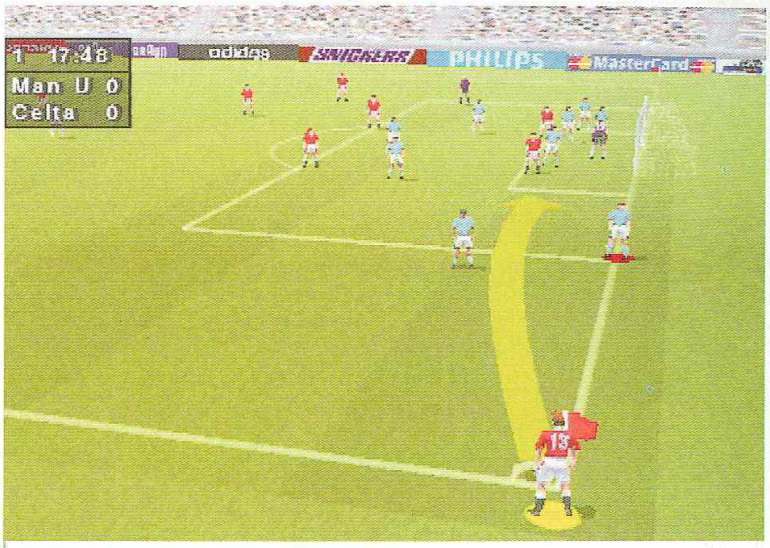
EN RÉSUMÉ

FIFA 98 nous a vraiment soufflé. C'est bien réalisé, rapide et pour la première fois parfaitement jouable. Pour tout vous dire, on s'est vraiment éclaté en jouant à cette nouvelle mouture. Vous pouvez oublier ISS Pro et vous précipiter acheter ce petit bijou. Un très grand jeu de foot à posséder absolument. **9**

pensé à intégrer quelques petits effets spéciaux sympathiques (lense flare, éclairs).

Le jeu de foot ultime ?

Hep, hep, hep ! Ce n'est pas fini. Si ISS Pro ne s'embarrassait pas de menus, EA, traditionnellement, mise dans la surenchère, ce qui pourra agacer certains joueurs impatients ! Les fans, eux, seront ravis. Le nombre d'options est faramineux. Vous pouvez tout paramétrer : météo, réalisme, assistance, gestion automatique. Il est même possible de faire du management en effectuant des transferts ou en créant ses propres joueurs ! L'éventail des choix tactiques est lui aussi très large. Cela vaut vraiment la peine de farfouiller dans les méandres de l'interface, pourtant un peu lourde il faut bien l'admettre. Que dire du nombre d'équipe : 192 clubs, 172 équipes nationales soit un total de 364 équipes, sans oublier bien sûr tous les joueurs officiels... No comment. EA a enfin compris ce à quoi nous aspirions.



Sur les corners, il est possible de choisir son réceptionneur. Pratique.

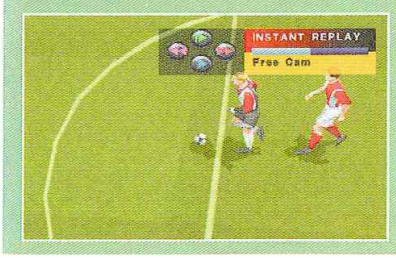
A tout moment vous pouvez prendre le contrôle du gardien en pressant la touche R1.

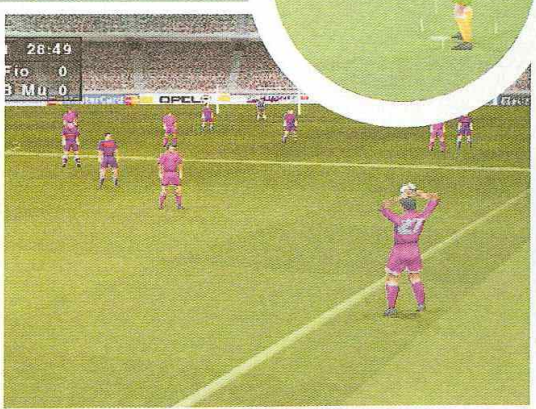
FIFA 98 propose huit vues. La plupart sont jouables.

Après un tir, il est possible de mettre de l'effet au moyen des touches R2 et L2.

Ze défaut du jeu !

Bah ! A force d'y jouer on a fini par trouver une faille ! Sur de longues balles solitaires en direction de votre surface de réparation, il arrive parfois que votre gardien, au demeurant très intelligent, se précipite sur le ballon et l'attrape en dehors des limites de la surface au lieu de shooter dedans. Le fou ! Ce genre de comportement est sanctionné par un coup franc particulièrement dangereux, voire par un carton. Ce défaut d'IA se vérifie surtout en mode 2 joueurs et peut être facilement évité. Il suffit de prendre le contrôle du gardien et de jouer le plus loin possible.





Les touches offrent plusieurs options. Touche longue, courte, sélection d'un réceptionneur de votre choix. Tout est possible.

Par Jean Santoni

ADIDAS POWER SOCCER 2

Après l'échec cuisant du scandaleux Adidas Power Soccer International 97, Psygnosis se devait de rectifier le tir, par respect des joueurs. Globalement, Adidas Power Soccer 2 remplit son contrat, même s'il n'arrive pas à la cheville du hit en puissance qu'est FIFA 98.

A la sortie d'APSI, nous avions tous eu le désagréable sentiment que la chouette avait pris les amateurs de jeu de foot pour de pauvres petits pigeons dotés de cervelles de moineaux. Un vrai "footage" de gueule, pour résumer. Mais bon nous n'allons pas refaire le procès de cet épisode malheureux dans nos colonnes. Nous sommes presque en 98, le cauchemar de la ménagère de moins de 50 ans c'est pour le mois de juin, je veux bien évidemment parler de la coupe du monde de football ! Psygnosis en a profité pour proposer aux joueurs une suite cette fois digne d'intérêt et non plus une simple réactualisation éhontée ! Pour cela, l'éditeur s'est entouré d'une jeune équipe de développeurs français, Shen, qui a opéré en sept mois et avec seulement cinq personnes une refonte totale du jeu. Pour vous donner un ordre d'idée, le premier volet avait nécessité 2 ans de développement ! Le résultat final est plutôt convaincant, malgré quelques défauts que l'on qualifiera d'erreurs de jeunesse.

Parcourir le terrain à grandes foulées et parvenir jusqu'au gardien avec un seul joueur ne constitue pas un exploit.

Le timing élargi permet de petites "fantaisies" assassines !

EDITEUR : PSYGNOSIS
DISPONIBLE EN DÉCEMBRE 1997

Les combinaisons de touches sont simples et confortables.

Fiche technique — ADIDAS POWER SOCCER 2

Genre	Foot arcade
Editeur	Psygnosis
Distributeur	Psygnosis
Nombre de joueurs	1 à 4
Niveaux de difficulté	4
Continues	Sauvegarde
Memory Card	Oui (1 bloc)
Son en	Dolby Surround
Après une demi-heure de jeu	On est quasiment tout de suite dans le bain.

ADIDAS POWER SOCCER 2

Memory card · Multi-joueurs

DESIGN : Les joueurs sont un peu trop cubiques, en contrepartie le jeu est très coloré. **7**

DURÉE DE VIE : Le manque de profondeur tactique pourra jouer en défaveur d'APS 2. **7**

JOUABILITÉ : Un jeu vraiment très facile d'accès. **8**

MUSIQUE ET SON : Optez pour les commentaires anglais et oubliez les musiques. **6**

ORIGINALITÉ : Pas grand chose de neuf, si ce n'est le "timing élargi". **6**

TECHNIQUE : Un nouveau moteur 3D mais une Motion Capture très décevante. **7**

EN RÉSUMÉ

Adidas Power Soccer 2 est fun, facile d'accès et plutôt sympa à jouer. Pourtant, la Motion Capture et les graphismes ne sont pas tout à fait à la hauteur et les matches demeurent dans l'ensemble assez bourrins. Un assez bon jeu de foot, qui s'adresse aux fans d'arcade. **7**

Un jeu de foot 100 % arcade, rapide et accessible

Le timing élargi permet de petites "fantaisies" assassines !

Une accessibilité accrue et un système ingénieux

Shen a mis l'accent sur l'accessibilité. Tout est plus instinctif, et n'importe quel débutant pourra mystifier son adversaire en effectuant des gestes techniques spectaculaires dès la première rencontre. Ciseau, tir qui tue, bicyclette... Si ces actions se déclenchent comme dans les épisodes précédents par de simples combinaisons de boutons, la configuration de ces dernières, nettement plus confortable, ne vous contraindra plus à tordre le poignet ou à croiser les doigts dans tous les sens. Pour schématiser, vous vous en sortirez juste avec la pulpe de votre pouce ! Génial, non? Mais les efforts de Shen ne se sont pas arrêtés à redéfinir bêtement l'ergonomie des commandes. Les développeurs ont eu idée d'élargir ce satané timing qui vous oblige souvent à presser une touche au dixième de seconde prêt pour réaliser certaines actions. Le système est vraiment au point : il suffit, après avoir centré, d'appuyer à n'importe quel moment sur la touche désirée pour réussir une tête ou un retourné assassin. Avec un peu d'entraînement, et un sens aiguë de l'anticipation, on parvient à développer de véritables "combos" de passes et de tirs.

L'aspect tactique passe donc un peu à la trappe, d'autant que les choix dans ce domaine sont assez minces. Les défauts d'IA ont été corrigés, mais il est toujours possible de parcourir le terrain avec un seul joueur sans être trop inquiété. Hum... Rien ne vous oblige cependant à jouer de cette façon. Enfin, en mode championnat, les résultats sont parfois incohérents. Bref, si vous jouez seul ou si vous recherchez une bonne profondeur de jeu vous risquez de vous lasser assez rapidement. Les fans d'arcade, eux, apprécieront la prise en main immédiate et le dynamisme surréaliste des rencontres.

Peut mieux faire...

D'un point de vue technique, le lifting est flagrant mais ce n'est pas non plus la révolution. Malgré l'effort des programmeurs, la modélisation des joueurs et la Motion Capture déçoivent. On est assez loin d'ISS Pro ou de FIFA 98 : certains mouvements manquent vraiment de réalisme, notamment les déplacements un peu trop brusques. Dans un tout autre registre, le système de "combos" est à double tranchant : les matches deviennent vite bourrins et les actions stéréotypées.

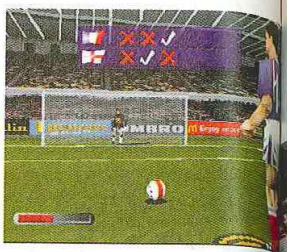
La majorité des vues est injouable. Optez pour une vue classique.

Aux modes de chez nous !

Cette année, vous aurez droit à 8 modes de jeu (saisons, tournois, championnats, coupes etc.), à 210 équipes ainsi qu'à tous les joueurs officiels de l'année 97 (la base de donnée a été arrêtée au mois d'août). Le mode multijoueur est lui aussi relativement simple d'accès. Profitez-en. Bref il y a largement de quoi faire ! On regrettera toutefois le faible nombre de tactiques et de stratégies, qui pénalise un peu la profondeur de jeu.

Bizarrement, les mouvements les plus simples sont les moins réussis !

Si on s'accorde à dire que l'expression "Il pleut des cordes" est d'origine bien française, alors "Il pleut des simulations footeuses" va devenir celle de la PlayStation. Enfilez vos tenues, et préparez-vous à devenir chauvin !



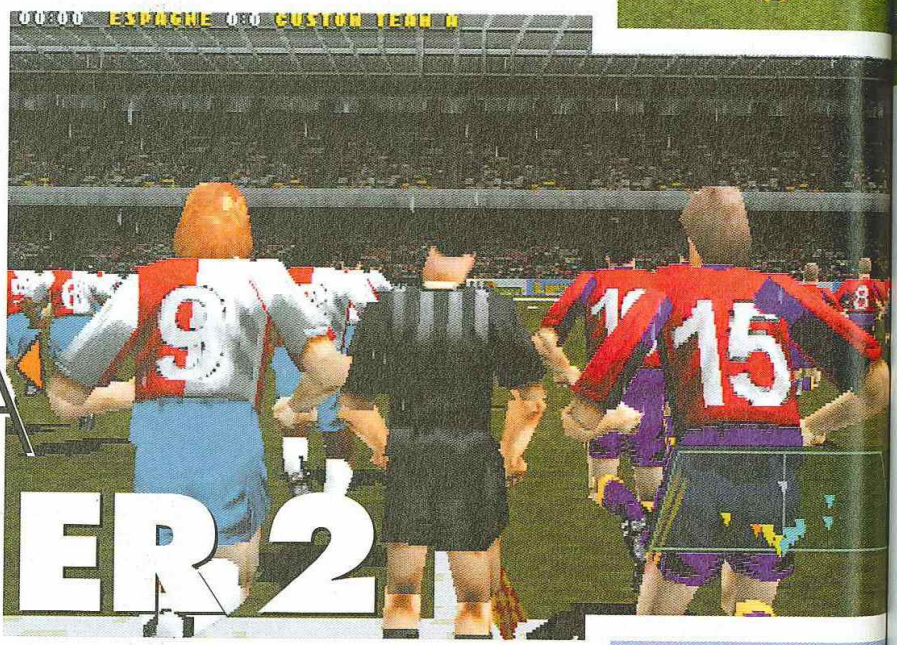
Shearer, Alan Shearer, vous connaissez? Mais oui, vous savez, le joueur le plus payé du championnat anglais, mais qui paradoxalement passe plus de temps avec la jambe dans le plâtre que sur les terrains ! Eh bien, le voici en tant que partenaire du second épisode de la saga (je m'emballe à peine) Actua Soccer. Tandis que le premier épisode avait été l'un des tout premiers jeux de foot 3D à voir le jour sur PlayStation, et par conséquent avait rencontré un succès assez important (surtout chez nos amis d'Outre-Manche), Actua Soccer 2 ne semble pas promis au même avenir radieux.

Les ralentis sont extrêmement bien réalisés, et présentés de manière très dynamique.

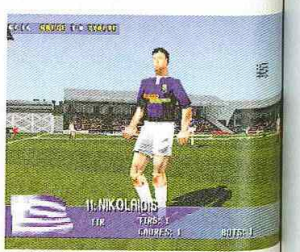
Par Julien Chièze

ACTUA SOCCER 2

EDITEUR : GREMLIN INTERACTIVE
DÉJÀ DISPONIBLE



Bien négocier les corners se révélera vite primordial.



fiche technique — ACTUA SOCCER 2

Genre	Simulation de Football
Editeur	Gremlin Interactive
Distributeur	Funsoft
Nombre de joueurs	1 à 4
Niveaux de difficulté	4
Continues	Sauvegarde
Memory Card	Oui (1 bloc)
Son en	Stéréo
Après une demi-heure de jeu	12 à 4, même Shearer il n'y arrive pas !

ACTUA SOCCER 2

Memory card | Multi joueurs

DESIGN : La modélisation des persos n'est pas transcendante, les stades n'ont rien de mirifiques. **6**

DURÉE DE VIE : C'est dur mais la mayonnaise ne prend pas du fait de la médiocrité technique, on n'accroche pas. **4**

JOUABILITÉ : Pénible ! Les commandes ne sont pas instinctives. Dommage. **5**

MUSIQUE ET SON : La foule semble avoir oubliée qu'ellea le devoir de participer. Des musiques trop banales. **5**

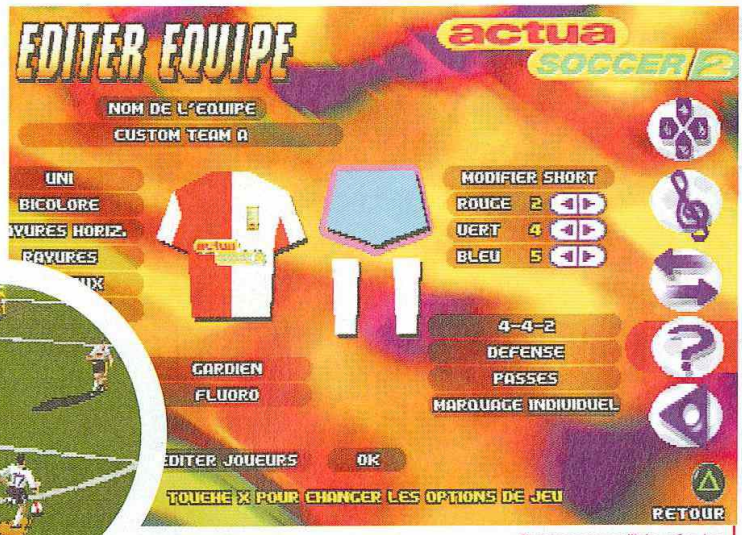
ORIGINALITÉ : Ben le foot, vous connaissez, non? Et vous trouvez ça original ? **5**

TECHNIQUE:On était en droit d'attendre mieux ! Mais ça va vite (trop vite) et il y a pire. **6**

EN RÉSUMÉ

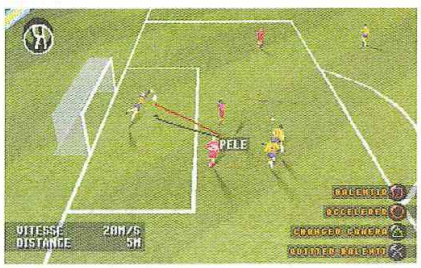
Jouabilité bien trop approximative, mais surtout un intérêt qui a tendance à s'évaporer. Les joueurs d'aujourd'hui veulent non seulement du fun mais aussi une réalisation irréprochable, ce que n'arrive pas à proposer ce soft. Une suite qui ne passera pas à la postérité ! **6**

Les ralentis sont extrêmement bien réalisés, et présentés de manière très dynamique.



Choisissez vos maillots, créez-les. En somme, prenez-vous pour Dieu !

Tout y est, sauf le fun et une bonne réalisation

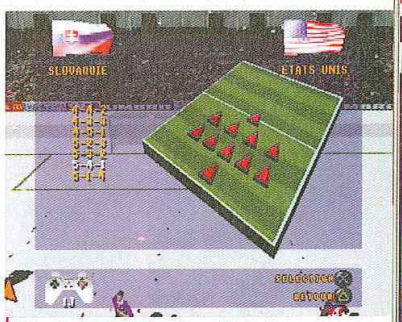


Mais qu'est ce qui cloche?

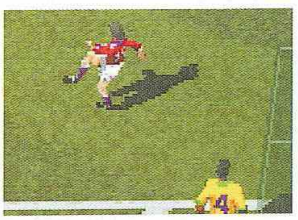
Dès les premières minutes de jeu le malaise s'installe. Qu'il est difficile de construire un schéma offensif, ou bien même défensif ! Rien de plus agaçant en effet que de ne pas pouvoir diriger avec aisance ses différents joueurs et manoeuvrer toute votre équipe selon vos moindre désirs. Si je prétextais que cela provient de la petitesse des terrains, dont deux passes trois quarts suffisent à faire le tour, vous pourriez me rétorquer que l'on s'habitue à tout de nos jours. Et vous n'auriez pas tort. Non, les fautifs sont tout autres : la vitesse des joueurs et l'intelligence artificielle. Il se trouve en effet que les déplacements sont si rapides et la balle si "glissante" (à croire qu'elle a peur des joueurs) qu'il devient vite impossible de faire autrement que de prendre ses jambes à son cou, de se la jouer mortellement perso, de faire une passe et une seule, pour finalement fusiller le pauvre gardien sans défense. Concernant l'intelligence artificielle, nous ne sommes pas loin de l'abîme vidéo ludique ! Tout paraît approximatif et brouillon. Les défenses ressemblent à s'y méprendre aux vieilles passoires d'antan avec leurs espaces, et leurs trous de partout. De plus vos coéquipiers élaborent des actions aux frontières du réel. Aucun de leurs mouvements ne semble rationnel. Un exemple très simple : vous êtes à l'entrée de la surface de réparation, vous remarquez un coéquipier démarqué sur le côté, vous ajustez votre passe, et... plouic, vous faites une passe en retrait : ça tue, non?

Des détails qui tuent, ou qui achèvent?

Des efforts avaient pourtant été consentis ! En effet, Actua Soccer 2 dépasse, et de loin, son prédécesseur sur quasiment tous les plans. Le soft dispose de 64 équipes internationales, toutes composées par les vrais joueurs, qui pourront se confronter dans le cadre bucolique de 24 stades. Vous pourrez en outre admirer l'action à travers dix angles de caméras différents. Le mode édition, des maillots comme des équipes, n'apportent que peu à l'intérêt global de ce jeu. Un dernier fait parachève le tableau : désormais, la concurrence dans le domaine du foot est particulièrement féroce et sans pitié. Le niveau de l'ensemble des jeux étant supérieur, il ne fait aucun doute que les joueurs se tourneront plutôt vers les produits concurrents. Dommage que la réalisation n'ait donc pas été plus poussée...



L'aspect stratégie du jeu est complètement absent. Ce n'est pas cet écran qui sauvera la mise.



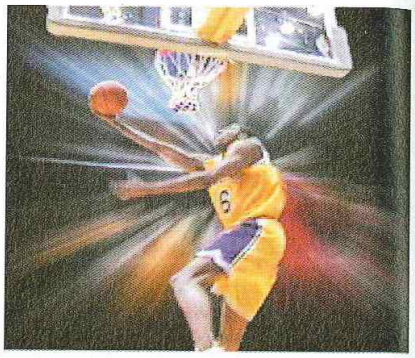
A l'heure où vous lirez ces lignes, le championnat de Basket US aura commencé depuis environ un mois. NBA Live 98 tombe donc pile-poil pour les amateurs de Rodman et de Pippen. Une nouvelle occasion pour EA de prouver que 98 ne sera pas l'année de la réactualisation paresseuse. Watch out babe !

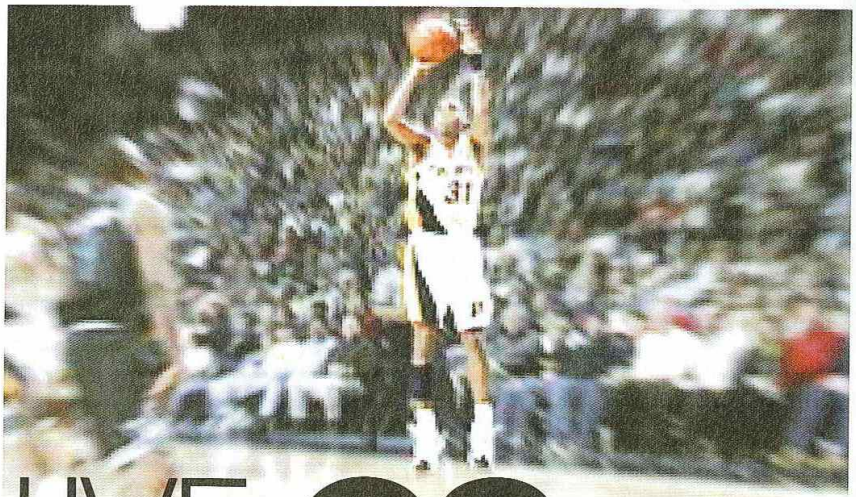
NBA LIVE 98

Par Jean Santoni

EDITEUR : EA SPORTS
DISPONIBLE EN DÉCEMBRE 1997

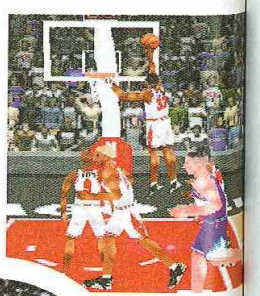
Quand j'étais mioche, le foot ne me convenait pas trop, je me faisais tout le temps des bosses sur le front en tentant des têtes et je souffrais atrocement des orteils après chaque tir. C'est pour cette raison que je me suis rabattu sur le basket. A mon poste d'ailier, tout allait pour le mieux dans le meilleur des mondes. Jusqu'au jour où une race de mutants fit son apparition et envahit le club : des gosses de 15 ans mesurant tous pas loin de deux mètres ! Le syndrome NBA s'amorçait. Mesurant 1m65, mon entraîneur me fit un soir comprendre, alors que je regardais - les yeux vitreux - mes coéquipiers disputer un match important, que les nains n'avaient plus aucun avenir dans ce sport ! Faux ! La revanche des gnomes est désormais possible grâce à EA et à NBA Live 98 !!!!





fiche technique

NBA LIVE 98	
Genre	Simulation de basket US
Editeur	EA Sports
Distributeur	Electronic Arts
Nombre de joueurs	1 à 8
Niveaux de difficulté	4
Continues	Sauvegarde
Memory Card	Oui (1 bloc)
Son en	Dolby stéréo
Après une demi-heure de jeu	Yeah baby dunk !



Une feinte et une accélération, et à vous le dunk, la gloire et les femmes !

NBA LIVE 98

Memory card

DESIGN : Une modélisation parfaite. On reconnaît d'un seul coup d'oeil les stars de la NBA.

DURÉE DE VIE : De quoi patienter encore une fois jusqu'en 99...

JOUABILITÉ : Tous les défauts de la précédente version ont été corrigés. Un vrai régal !

MUSIQUE ET SON : Ambiance explosive, rap, funk et commentaires dynamiques.

ORIGINALITÉ : Y'a du parquet, un panier, dix joueurs sur le terrain... Et un mode "trois points".

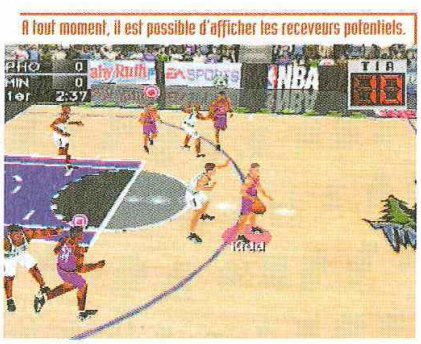
TECHNIQUE : Un bon moteur 3D, des graphismes plus "clean" et une Motion Capture qui tue.

EN RÉSUMÉ

NBA Live 98 est tout simplement le meilleur jeu de Basket US du moment. Graphiquement réussie, magnifiquement animée et surtout parfaitement jouable, cette simulation hyper pointue enterre sans aucune difficulté la version 97 et les autres titres du genre. Indispensable.

Enfin des améliorations fondamentales !

Ces derniers mois, EA nous a agréablement surpris. NHL 98, FIFA 98 et maintenant NBA Live 98 ! Ce dernier titre est ce qui se fait de mieux en matière de simulation de basket US. Etonnant lorsqu'on se souvient de la jouabilité pénible de la version 97. L'inertie était si prononcée, qu'elle rendait la quasi totalité des gestes défensifs hasardeuse et certains déplacements plus que délicats. De même, la sélection du joueur le plus proche du ballon se déclenchait avec un tel retard qu'il était difficile d'appliquer ses schémas tactiques correctement, enfin les feintes étaient inutilisables tant leur efficacité était aléatoire. Des défauts irritants qui demandaient vraiment beaucoup de persévérance. Mais EA a revu sa copie en profondeur. Le gameplay a été entièrement repensé. Désormais, vous pourrez décider de désactiver ou non l'inertie des joueurs. Les déplacements se révèlent beaucoup plus précis, surtout lorsque vous flirtez avec la ligne de touche ! Tous les rebonds offensifs et défensifs sont enfin réalisables sans pour autant nécessiter un timing zélé. A l'instar de FIFA 98, les développeurs ont intégré des feintes inédites nettement plus efficace et une nouvelle fonction permet d'effectuer des percées dans les défenses adverses. En combinant les deux, vous obtenez des actions spectaculaires d'un réalisme saisissant. Enfin, il est possible d'afficher par simple pression d'un bouton de la tranche les possibilités de passe. Ça ne vous évoque rien? Total NBA 97 of course ! Bon okay, c'est carrément du plagiat mais c'est pour la bonne cause, soyons indulgents. Bref, toutes ces améliorations fondamentales rendent l'action limpide et jouissive à souhait d'autant que l'aspect tactique est particulièrement développé.



A tout moment, il est possible d'afficher les receveurs potentiels.

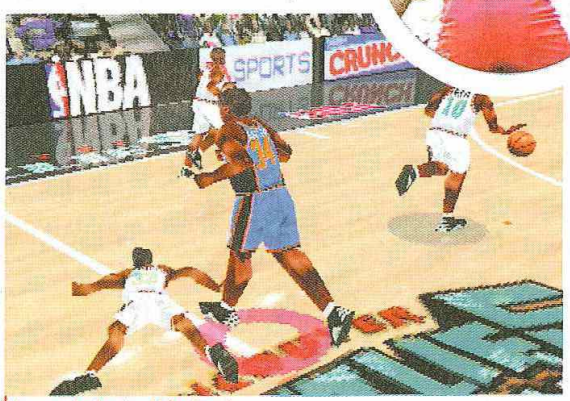
Techniquement proche du 97

Sur le plan de la réalisation, NBA Live 98 ne souffre d'aucun défaut majeur mais reste proche de la mouture 97. Les améliorations graphiques demeurent assez discrètes : visages plus détaillés, textures un poil plus fines, modélisation moins anguleuse. La Motion Capture quant à elle est très convaincante et la vitesse de jeu idéale. Enfin comme chaque année, vous retrouverez les 29 équipes, leurs effectifs (sauf ce bourgeois de Jordan), les modes de jeu habituels plus un mode trois points sympa, une pléthore d'options pour paramétrer le réalisme des matches, des tonnes de stat' et de superbes vidéos. Une simulation d'une grande richesse donc, hyper complète, jouable qui répond largement aux attentes des fans de la NBA.

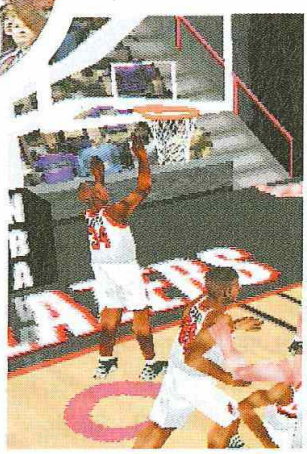
Soyez créatifs !

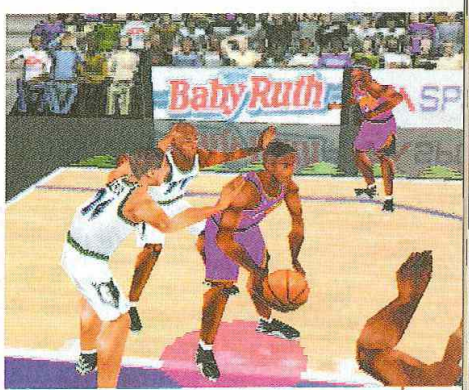
On retrouve le mode qui permet de créer son propre joueur. A l'inverse de FIFA 98, aucune limite n'est imposée. Vous pouvez si vous le souhaitez augmenter au maximum toutes les compétences et créer le joueur ultime. Bien sûr, il est également possible de changer l'aspect physique de votre basketteur et de le coiffer de lunettes super ringardes ! Profitez de ce mode pour créer Jordan. EA n'a pas pu se le payer !

Avec NBA Live 98, EA dunk violemment dans le panier de la concurrence !



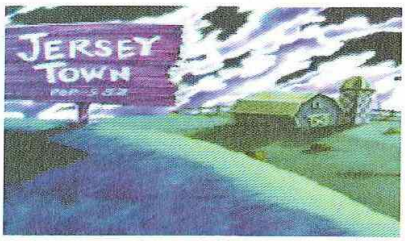
Le parquet est vraiment très glissant.





Les duels défensifs sont particulièrement efficaces. A vous de décider quel adversaire devra être marqué en priorité !

Petit jeu québécois apparemment sans prétention, Jersey Devil est un titre très accrocheur mêlant habilement la réflexion/plate-forme à une ambiance travaillée. Un bon jeu, que tous les fans du genre prendront plaisir à découvrir.



JERSEY DEVIL

Par Grégory Szriftgiser

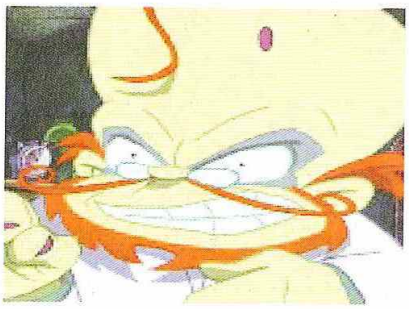
EDITEUR : OCEAN
DISPONIBLE EN DÉCEMBRE 1997

Dans la petite ville de Jersey, Le docteur Knarf et ses acolytes réchappés d'Halloween s'amusent de dissections et d'expériences barbares. Un jour où Knarf vient à manquer de scalpels pour découper ses germes de patates afin d'en faire des frites carnivores ou je ne sais quoi encore, son fidèle esclave à tête de citrouille lui rapporte un curieux bébé : un petit démon au physique lapinesque, dont seule la couche fraîchement humectée n'est pas violette... Intéressé par la rareté de ce mioche prometteur, Knarf apprend vite à ses dépens que son éducation est des plus éprouvantes... et le lapin-démon-violet finira par lui fausser compagnie.

Les cinq lettres H, N, A, R, F dispersées dans les niveaux ne sont pas toujours faciles à dénicher.

Juste ce qu'il faut de toons

A peine le jeu commencé, le look des graphismes a de quoi surprendre. En haute résolution, il sont incontestablement d'un style cartoon, mais les textures monocolores et peu travaillées, donnent une finition particulièrement dépouillée à l'ensemble. Ce n'est évidemment pas par manque de compétence ou de volonté, mais bel et bien par choix. Ce style au début peu ragoûtant confère finalement au soft une griffe toute particulière. Rien à voir avec le déluge de couleurs et d'effets de matière d'un Crash Bandicoot 2. Mais aussi vrai qu'on sent cette différence immé-



Fiche technique — JERSEY DEVIL

Genre	Plate-forme
Editeur	Ocean
Distributeur	Ecudis
Nombre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	Aucun
Continues	Sauvegardes
Memory Card	Oui (1 bloc)
Son en	Stéréo
Après une	On commence à se creuser le
demi-heure de jeu	crane pour sortir d'un niveau...

JERSEY DEVIL

DESIGN : Le style (entre Hannah Barbera et Halloween) est un choix, mais un peu dépouillé. **7**

DURÉE DE VIE : Les niveaux sont nombreux, la difficulté bien dosée... Vous en aurez pour vos sous. **8**

JOUABILITÉ : Des passages difficiles qu'il faut reprendre plusieurs fois, mais globalement au poil. **7**

MUSIQUE ET SON : Parfaitement orchestrées, les musiques instaurent l'ambiance à merveille. **8**

ORIGINALITÉ : Même avec plus de réflexion qu'un Croc ou un Crash 2, on reste dans la plate-forme. **5**

TECHNIQUE : Mises à part les textures très simples, l'ensemble est très réussi. **9**

EN RÉSUMÉ

Jersey Devil mérite vraiment qu'on s'y attarde. Prenant, avec des niveaux bien pensés et une jolie profondeur de jeu, on accroche même si ce n'est pas toujours facile. Un bon titre, qui a au moins le mérite de vous en donner pour votre argent. Dommage que Crash 2 soit là. **7**

Plus complexe que Croc, Jersey Devil s'adresse à un public plus mûr

Cherchez bien ce genre de leviers, ils constituent parfois une des clefs du puzzle.

diatement, une autre autrement plus bénéfique saisit le joueur : la liberté d'action. A la manière de Croc, Jersey peut se déplacer partout, et les niveaux sont souvent très vastes. Question fluidité du moteur 3D, considérant la haute résolution et la profondeur du champ, on peut vraiment féliciter les développeurs : rien à redire de ce coté-là ! Jersey Devil accroche donc par des moyens détournés, et pour peu que le style ne vous rebute pas totalement, vous serez vite pris par son univers et cette fameuse liberté.

Un héros attachant

Loin des gentils héros cartoon, Jersey, s'il professe lui aussi dans le domaine de la justice, le fait plutôt pour son compte. Depuis que le père Knarf s'est attaché à semer la panique dans la ville de Jersey, le Devil s'éclate visiblement à régler leur compte aux bêtes diverses qui l'arpentent. C'est vrai, il est assez charismatique, ce schtroumpf violet aux oreilles pointues... D'autant qu'il dispose d'un panel d'actions intéressant pour mener à bien sa chasse. Outre les sauts, coups de poings, de queue fourchue et vols planés, Jersey peut aussi se hisser à la force des bras le long de cordes, pousser des objets variés ou encore transporter des caisses pour les lancer. Chaque action a son importance, car là où JD se démarque encore de ses concurrents, c'est qu'il interpellera souvent l'intellect du joueur pour résoudre certaines étapes...

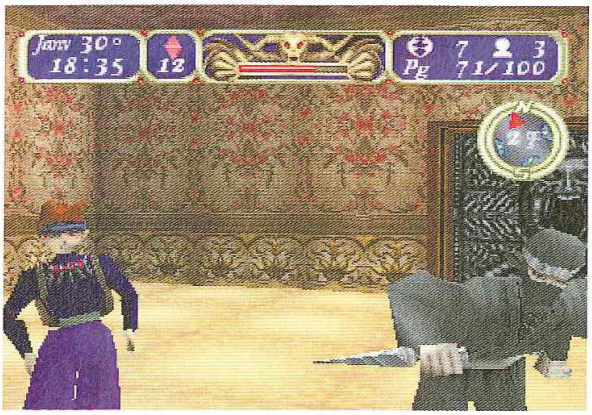
Un jeu très bien construit

Les niveaux, nombreux et variés, sont tous dotés de petits puzzles, au début simples, comme : "comment parvenir à sauter au-dessus de ce muret?". Pour cela, il faudra essayer toutes les possibilités, fouiller chaque recoin d'un niveau. Pour achever un stage, il sera nécessaire de réunir toutes les lettres du nom "KNARF", pour déverrouiller la porte menant à la suite. Réellement accrocheur, ce jeu pose des problèmes qu'on parvient toujours à résoudre, et qui débouchent quelques niveaux plus loin sur de nouvelles interrogations. Reprenant tous les ingrédients habituels qui ont fait le succès du genre, comme la nécessité d'être habile au paddle, les boss de fin de niveau, les divers bonus et une légère touche d'humour dans l'animation des personnages et les bruitages, Jersey est vraiment un bon jeu, qui mérite l'attention de tous et qui se démarque de la concurrence juste ce qu'il faut !

Quelques stages jouent sur la rapidité, et se passent entièrement en glissade.

Les monstres, comme l'ensemble du jeu, sont particulièrement bien animés et s'inspirent de l'ambiance Halloween cartoonesque...

Il est des jeux auxquels on ne s'attend pas et qui étonnent. Devil's Deception fait partie de ceux-là. On s'y essaie, d'abord perplexe et incrédule, et puis petit à petit commence à briller à l'intérieur de vos pupilles une lueur d'intérêt. Explications.



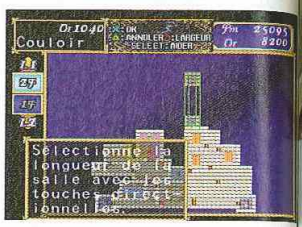
Par Dave Martinyuk

EDITEUR : ATLUS/TECMO
DISPONIBLE EN DÉCEMBRE 1997

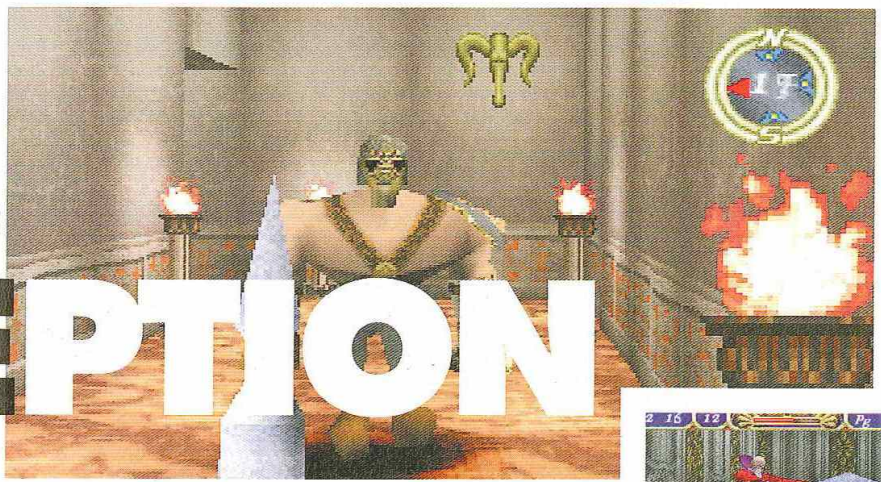
DEVIL'S DECEPTION

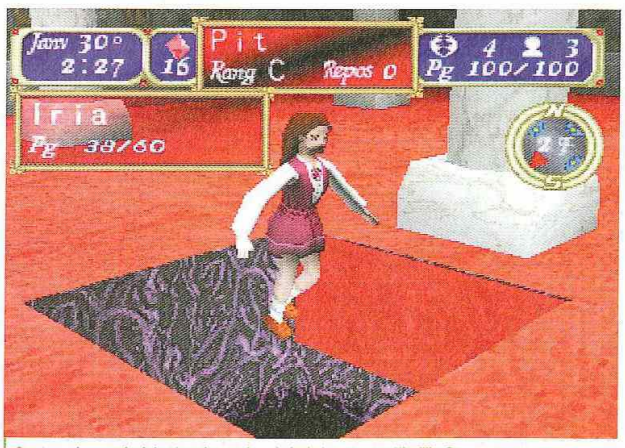
Le scénario de Devil's Deception est assez atypique. Tout commence alors que vous revenez au château familial, où règne votre père. Vous avancez vers le trône, saluant le magicien de la cour et quelques gardes, jusqu'au moment où vous faites face au souverain (tout se passe en vue subjective, dans un univers 3D, un peu comme si vous jouiez à un Doom-like). Vous échangez quelques mots avec votre géniteur, qui se lève comme atteint par la foudre. Une épée apparaît comme par magie, s'enfonçant dans son dos. Cette épée, c'est malheureusement et mystérieusement la vôtre. Votre frère Yurias - qui arrive fort à propos - vous juge coupable du meurtre et ordonne de vous exécuter sur la place publique. Il s'impose maître du

Les corps de vos ennemis viennent de vous servir à créer un nouveau serviteur !



Les pointes empoisonnées qui sortent du mur... Une spécialité maison.





Oups, une trappe vient de s'ouvrir sous les pieds de la pauvre petite fille. Dommage...

Zamur, sorcier de la cour, vient vous défier dans votre château.

Le Général est emprisonné dans un prisme de glace. Vous allez bientôt pouvoir le capturer.

Fiche technique — DEVIL'S DECEPTION

Genre	Jeu de rôle tactique
Editeur	Atlus/Tecmo
Distributeur	Infogrames
Nombre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	1
Continues	Sauvegarde
Memory Card	Oui (9 blocs)
Son en	Stéréo
Après une demi-heure de jeu	On commence à se dire que c'est trop bien de jouer les méchants...

DEVIL'S DECEPTION

Memory card

DESIGN : Vous êtes dans un décor classique. Personnages corrects mais pas extraordinaires. **6**

DURÉE DE VIE : Les chapitres sont courts, mais nombreux. On peut essayer de nouvelles tactiques. **7**

JOUABILITÉ : La pose des pièges est simple et les déplacements fluides. Dommage pour l'IA. **7**

MUSIQUE ET SON : Musiques délicieusement angoissantes. Sons efficaces. Pas de voix digits. **7**

ORIGINALITÉ : Etre une âme en peine et tuer les curieux, ce n'est pas courant. Originalité indéniable. **8**

TECHNIQUE : La 3D est très fluide et pouvoir construire son château, c'est là la classe. **7**

EN RÉSUMÉ

Devil's Deception est la curiosité du mois. Ce jeu en rebutera sûrement plus d'un, car il faut être sensible à son ambiance pour se plonger dedans. Il est simplement dommage que l'on fasse un peu toujours la même chose, car l'histoire est passionnante. **7**

Les pointes empoisonnées qui sortent du mur... Une spécialité maison.

La traduction en français laisse un peu à désirer mais bon, ce n'est pas grave.

Devil's Deception, à coup sûr la curiosité du mois

royaume et demande la main de Fiana, la jeune fille du village voisin qui vous était promise. Rendu fou par la douleur et le désir de vengeance vous réclamez de toute votre âme une aide de l'au-delà. Cet appel est entendu. Mais ce sont les ténèbres qui y répondent...

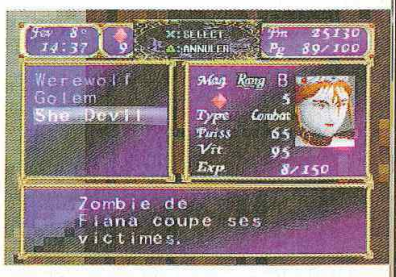
Des airs de Dungeon Keeper

Ressuscité, vous vous réveillez dans une grande demeure où vous êtes reçu par Astarte, une espèce de succube au service de Satan. Son but : faire de vous le maître de ce "château des damnés". Son aide n'est pas désintéressée. Elle espère que vous réussirez à réunir les trésors légendaires nécessaires à la réincarnation du Malin. Les curieux désireux de connaître quels secrets renferme votre demeure sont nombreux. Et entêtés. Les armes mises à votre disposition pour les évincer sont diverses. En premier lieu, il y a les pièges, qui vous permettent de blesser physiquement vos envahisseurs. Pointes qui sortent des murs, fosses, poids qui tombent... Chaque piège a un certain pourcentage de chance de réussite, et il fait plus ou moins mal. A côté de cela, il y a les objets qui vous servent à capturer (cages, pièges à ours, crochets...). Lorsqu'ils attrapent une victime, ils vous autorisent à essayer de voler son âme, ce qui augmente votre capital de points de magie. En les tuant, vous récoltez de l'or. Evidemment, les deux sont importants. Le fin du fin consiste à conserver le corps de vos victimes et à vous en servir pour créer des monstres (1 magicien + 1 pirate + 1 marchand = 1 zombi). Le Malin aime les mathématiques simples...

Les points de magie vous servent à poser les pièges et objets dont nous avons parlé précédemment. Ils se dépensent vite car ces différentes joyeusetés ratent souvent leur cible dans leurs versions les plus simples. Votre panel de pièges s'étoffe au fur et à mesure de vos succès, mais les gadgets les plus efficaces sont ceux qui coûtent le plus de points de magie... A côté de ça, l'or sert pour vos constructions. Libre à vous, en effet, de créer de nouveaux couloirs, de nouvelles pièces et d'y poser les pièges que vous voulez.

Comme dans un livre

Devil's Deception se divise en plusieurs chapitres. Dans chacun d'eux apparaissent de nouveaux personnages qui viennent dans votre château : des pirates assoiffés d'or, un magicien qui envoie ses créatures magiques inspecter le terrain, les sbires de votre frère ou encore Fiana elle-même, qui ne supporte plus d'être séparée de vous. Vous suivez donc l'histoire petit à petit, en y participant à chaque fois un peu plus. Les chapitres s'égrénant, vous récolterez de plus en plus d'objets, créerez de nouveaux pièges, des monstres... Dès que l'on est dans le trip, les heures passent sans que l'on s'en aperçoive mais force est de constater que le jeu ne se renouvelle pas vraiment. Personnellement, le trip "je blesse, je piège, j'entretiens mon château" m'éclate mais ce ne sera sans doute pas le cas de tout le monde. A voir.



CHEZ ULTIMA...

...POUR LES FETES ON TRANCHE LES PRIX !

LA PLAYSTATION 990 Frs

LE PACK ULTIMA :

LA CONSOLE
+ 2 MANETTES
+ 1 CARTE MEMOIRE

1290Frs *

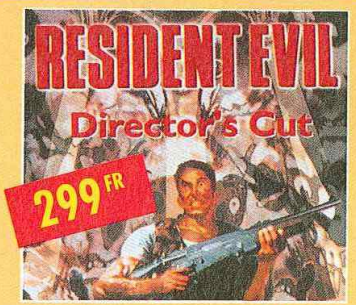
349 FR

CRASH BANDICOOT 2
déboule à : 349 Fr
Ultima te reprend
CRASH BANDICOOT 1
POUR 100 Frs !*
C'est la fête !

FIFA 98
En route pour la coupe du monde !

349 FR

TOMB RAIDER II arrive: Ultima te reprend TOMB RAIDER I pour faire des économies sur le nouveau Chef-d'œuvre !*



RESIDENT EVIL CUT débarque : Ultima te reprend RESIDENT EVIL pour économiser sur le hit sanglant !*

2000 T-SHIRT FINAL FANTASY VII CADEAUX !
Réservés aux premiers acheteurs du jeu

LES HITS PLAYSTATION SONT A PRIX SYMPAS !

ULTIMA
TU AS TOUT A GAGNER

IL Y A TOUJOURS UN ULTIMA PRÈS DE CHEZ TOI !

Paris/Gobelin
57, avenue des Gobelins - 75013
Tél : 01 47 07 33 00

Paris/République Jeux Vidéo
5, bd Voltaire - 75011
Tél : 01 43 38 96 31
Fax : 01 43 38 11 86

Paris/République Boutique Micro
7, bd Voltaire - 75011
Tél : 01 47 00 94 84

Paris/St Germain des Prés
73, bd St Germain - 75005
Tél : 01 43 54 50 00

Asnières
95, avenue de la Marne - 92600
Tél : 01 47 91 49 47

Cergy Pontoise
Centre Commercial 3 Fontaines
7, Grand Place - 95000
Tél : 01 30 31 25 25

Issy Les Moulineaux
Centre Commercial
»Des 3 Moulins» - 92130
Tél : 01 47 36 17 03

Brunoy
18, rue Pasteur - 91800
Tél : 01 69 39 55 82

Aix en Provence
Résidence Sextius,
2, Bd Victor Coq -13090
Tél : 04 42 93 12 12

Annecy
Passage Gruffaz - 74000
Tél : 04 50 51 28 41

Arras
29, rue Gambetta - 62000
Tél : 03 21 23 10 10

Bastia
1, rue de la Miséricorde - 20200
Tél : 04 95 31 68 70

Bordeaux
203, rue Ste Catherine - 33000
Tél : 05 56 92 85 11

Brive
29, rue de la République - 19100
Tél : 05 55 17 18 00

Carcassonne
22, rue Almée Ramond - 11000
Tél : 04 68 47 49 74

Castres
6, rue Henri IV - 81100
Tél : 05 63 59 28 03

Châlon/Saône
20, rue d'Autun - 71100
Tél : 03 85 48 16 40

Compiègne
10, rue des Bonnetiers - 60200
Tél : 03 44 40 48 97

Dax
50, avenue St Vincent de Paul - 40100
Tél : 05 58 74 00 58

Le Mans
Centre Commercial République -72000
Tél : 02 43 23 35 92

Libourne
12, allée Robert Boulin - 33500
Tél : 05 57 25 50 11

Lille
Centre Commercial des Tanneurs - 59000
Tél : 03 20 12 98 99

Lyon
32, rue Ney - 69006
Tél : 04 72 74 46 39

Millau
21, rue Droite - 12100
Tél : 05 65 61 07 01

Metz
Centre Commercial St Jacques - 57000
Tél : 03 87 37 01 46

Montpellier
Centre Commercial Le Triangle
Rue Jules Millau- 34000
Tél : 04 67 92 97 59

Nancy
galerie St Sébastien - 54000
Tél : 03 83 35 49 33

Nimes
2, rue des Greffes - 30000
Tél : 04 66 76 16 16

Pau
1, rue du Docteur Simian - 64000
Tél : 05 59 27 18 86

Perpignan
Centre Commercial- Cabestani-66330
Tél : 04 68 66 52 11

Roanne
75, rue Maréchal Foch - 42300
Tél : 04 77 70 03 48

Rodez
6, avenue Victor Hugo - 12000
Tél : 05 65 68 41 79

Rouen
50, rue Grand Pont - 76000
Tél : 02 35 88 68 68

Royan
62, Bd de la République - 17200
Tél : 05 46 05 21 79

Toulouse
11, rue des Lois - 31000
Tél : 05 61 12 33 34

Tours
46, rue Grand Marché - 37000
Tél : 02 47 61 73 80

Villefranche
11, rue des Marais - 69400
Tél : 04 74 65 94 39

Voiron
2, rue Georges Frier - 38500
Tél : 04 76 65 72 55

Nouvelles Boutiques :

Ajaccio
5, avenue Beverini - 20000
04 95 20 25 81

Alençon
56, rue du Val Noble - 61000
Tél : 02 33 26 90 43

Auch
36, rue de Lorraine - 32000
05 62 05 86 95

Avignon
74, rue de la Carreterie - 84000

Caen
17-19, rue Arcisse de Caumont - 14000
Tél : 02 31 86 84 84

Douai
Galerie de la Madeleine - 59500
Tél : 03 27 71 60 70

Grenoble
4, rue St Jacques - 38000
Tél : 04 76 00 08 23

La Rochelle
14, rue Pas de Mirage - 17000
05 46 41 62 10

Laval
10, rue Val de Mayenne - 53000
02 43 53 36 80

Provins
14-16, rue Victor Arnoul - 77160
Tél : 01 60 67 68 21

Puteaux
25, Bd Richard Wallace - 92800
Tél : 01 47 72 23 23

Saumur
7, rue Beaurepaire - 49400
Tél : 02 41 67 22 12

St Malo
75 bis, Bd des Talards - 35400
Tél : 02 23 18 18 23

Strasbourg
31, rue du Fossé des Tanneurs - 67000
Tél : 03 88 52 03 52

Toulouse
Centre Commercial Gramont Auchan - 31000
Tél : 05 61 61 54 00

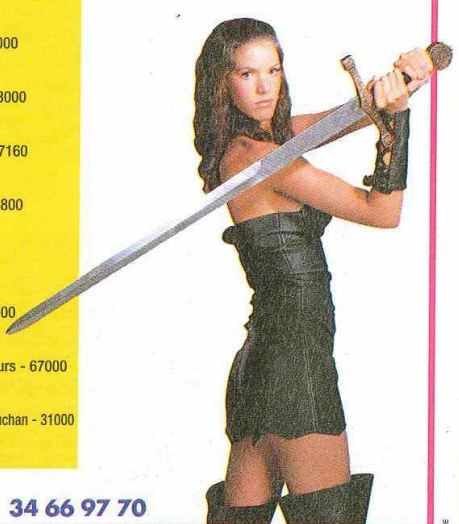
ULTIMA EN VPC

MINITEL 3615 ULTIMA GAMES
TÉLÉPHONE : 01 47 07 33 00
FAX : 01 45 35 30 90

PAR COURRIER
57, AVENUE DES GOBELINS
75013 PARIS

ADRESSE INTERNET :
www.oceanet.tm.fr/ultima games

***dans les magasins participant à l'opération.**



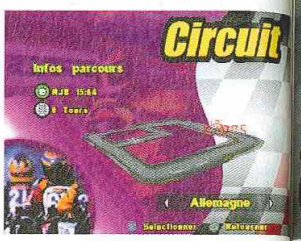
REVENDEURS NOUVEAUX OU EXISTANTS, REJOIGNEZ NOTRE ENSEIGNE - TÉL : 01 34 66 97 70

LE SPÉCIALISTE DES JEUX NEUFS & OCCASIONS DEPUIS 1984 !

Permis à Points

Les jeux de kart ne sont pas légions, et Formula Karts s'annonce comme le plus réussi du genre. Dommage que graphiquement le résultat ne soit pas plus impressionnant, car pour le reste nous avons là un jeu sympathique.

Tous les plus grands pilotes sont passés par là, et n'allez pas croire que le kart n'est qu'un jouet pour grands enfants. Formula Karts Special Edition vous propose de vous glisser dans un baquet trop petit pour vous, et de participer dans ces conditions à une huitaine de courses. En fonction du pays où se déroule l'épreuve, le revêtement sur lequel vous allez évoluer est différent. Ainsi, en plus du classique bitume, vous roulerez sur du sable, de la terre ou même de la glace. L'adhérence du Kart change en fonction de la surface, ce qui vous obligera à adapter votre pilotage à chaque fois. Car une des caractéristiques du kart est son incroyable tenue de route, qui permet de passer des virages serrés à grande vitesse. A vous donc de doser et de savoir relâcher les gaz quand manifestement les pneus n'en peuvent plus..



Dommage que le graphisme soit pixellisé, car la modélisation est bonne.

FORMULA KARTS SPECIAL EDITION

EDITEUR : TELSTAR
DISPONIBLE EN DÉCEMBRE 1997

Par Nicolas Moulin

En vue interne, la sensation de pilotage est très agréable.

Le Sphynx, un peu carré au niveau des oreilles.

Fiche technique — FORMULA KARTS

Genre	Course de Kart
Editeur	Telstar
Distributeur	Sony C.E.
Nombre de joueurs	1 ou 2 en splité
Niveaux de difficulté	3
Continues	Non
Memory Card	Oui (1 bloc)
Son en	Stéréo
Après une demi-heure de jeu	On a déjà vu tous les circuits...

FORMULA KARTS

DESIGN : Pas vraiment extraordinaire, le graphisme est correct mais assez pixellisé. 6

DURÉE DE VIE : Les huit circuits se finissent très vite. Reste le mode deux joueurs. 6

JOUABILITÉ : Le contrôle du kart est agréable et aisé, surtout avec le negCon. 7

MUSIQUE ET SON : De la techno-dance par paquets de dix et des bruitages biens moyens. 6

ORIGINALITÉ : Une course reste une course. Depuis AS Kart Duel, c'est tout de même une nouveauté. 6

TECHNIQUE : Une animation fluide, sans ralentissement et sans clipping. 7

EN RÉSUMÉ

Formula Karts est un jeu de course agréable, grâce à une jouabilité et une maniabilité d'un bon niveau. Le graphisme pixellisé et la durée de vie limitée gâchent cependant quelque peu le plaisir procuré par la (rare) conduite d'un kart. A réserver au fans. 7

Dommage que le graphisme soit pixellisé, car la modélisation est bonne.

Chacun des huit karts possède différentes aptitudes d'accélération, de tenue de route et de freinage.

Une petite course dans des mines de rien... Désolé.

L'ennemi du kart, la glisse

Les pratiquants le savent bien, mieux vaut éviter de faire glisser un kart, même si on a la sensation d'aller plus vite. Ainsi, n'hésitez pas à freiner légèrement lorsqu'une série de virages approche, car si vous arrivez trop vite vous aurez toutes les chances de déraper, voire de faire un tête à queue. Résultat, les sept autres concurrents vous passeront sans autre procès et vous aurez toutes les difficultés du monde à recoller à leur basques. Il est dommage, à ce propos, que les pilotes ne fassent pas plus d'erreurs. D'une manière générale, il vous faudra calculer vos trajectoires avec précision, car bien qu'il s'agisse d'un jeu d'arcade, la marge d'erreur est relativement faible. En option, des dégâts pourront apparaître à force de percuter les rambardes, rendant le contrôle de votre engin difficile, voire impossible.

Des circuits peu nombreux

Les huit circuits proposés au départ sont assez variés, aussi bien dans leur décor que dans leur tracé. Cependant, il est quand même dommage qu'ils soient aussi peu nombreux car une quinzaine de minutes suffisent à les découvrir en mode championnat. De plus, leur longueur est adaptée aux engins, dans le sens où le tracé est souvent bien court. Bon point par contre pour l'animation, qui s'avère fluide et rapide (le mode deux joueurs en écran splitté est un peu plus lent mais jouable). Deux vues sont disponibles, la vue intérieure étant particulièrement réussie. La vue externe est par contre située trop près du kart, mais permet d'admirer la tête du pilote qui bouge en fonction des virages. Globalement, les véhicules et leurs conducteurs sont bien modélisés, malgré une nette tendance à la pixellisation. Pour finir, la maniabilité est vraiment excellente, et c'est sans doute le point le plus agréable du jeu. Un bon petit programme, sans grandes prétentions certes, mais néanmoins distrayant. Surtout pour les aficionados.

Le Sphinx, un peu carré au niveau des oreilles.

Bien qu'il s'agisse d'un jeu d'arcade, vous n'aurez pas beaucoup droit à l'erreur !

FROGGER

Editeur : Hasbro
Disponible en décembre 1997

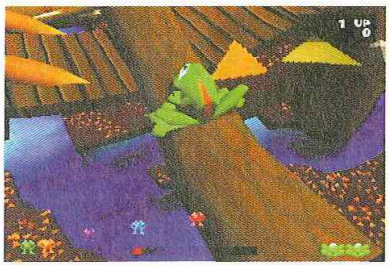
Par Dave Martinyuk

Les concepts les plus simples sont souvent ceux qui ont la plus grande durée de vie. Frogger le prouve. Faire traverser une route encombrée à une grenouille, c'est tout de même crétinissime. Et pourtant...

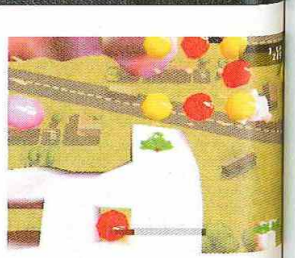
Que peut bien apporter la 3D à un jeu comme Frogger? Pas mal de choses. D'abord, il faut savoir que le jeu est divisé en neuf niveaux. A chacun d'eux correspond deux à cinq tableaux. Votre but, à chaque fois, est de ramener les cinq petites "figurines grenouilles" perdues dans le stage. Evidemment - on ne pouvait pas y échapper - le premier niveau reprend le contexte du Frogger original (un vieux concept), avec ses voitures qui passent sur la route et ses troncs qui flottent sur l'eau. Ce n'est pas pour rien qu'il s'appelle Retro... Ici, l'utilisation de la 3D n'apporte pas grand chose, mais cela devient beaucoup moins vrai en ce qui concerne les niveaux suivants.

Les tortues vous offrent l'espace de leur carapace, mais parfois elles plongent sous l'eau.

Oh une figurine grenouille à aller attraper ! Ça va être chaud, mais bon...



Le jeu à plusieurs paraît brouillon dans un premier temps, mais on s'y fait. Une bonne idée.



fiche technique FROGGER

Genre	Frogger
Editeur	Hasbro
Distributeur	Hasbro
Nombre de joueurs	1 à 4
Niveaux de difficulté	1
Continues	Sauvegardes
Memory Card	Oui (1 bloc)
Son en	Stéréo
Après une demi-heure de jeu	On se dit que la vie de grenouille n'est vraiment pas facile...

FROGGER

Memory card | Multi joueurs

DESIGN : Les endroits dans lesquels vous vous déplacez sont mignons, variés, bien pensés... **7**

DURÉE DE VIE : Le jeu est difficile. Et énervant ! A quatre il promet des parties endiablées. **7**

JOUABILITÉ : Tout en étant très jouable, le jeu frustre car on meurt vraiment très souvent. **7**

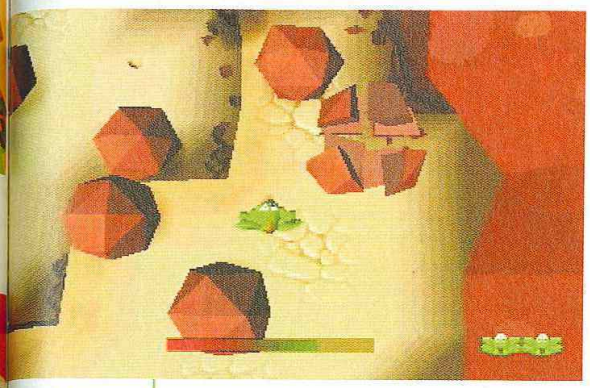
MUSIQUE ET SON : L'ambiance sonore possède un petit côté débile assez marrant. **6**

ORIGINALITÉ : Remettre au goût du jour le vieux Frogger, il fallait y penser. Unique ! **8**

TECHNIQUE : Une espèce de "Micro Machines Frogger" à la 3D franchement réussie. **7**

EN RÉSUMÉ

Retrouver la petite grenouille de Frogger fera plaisir à bien des nostalgiques. Les stages sont variés, colorés, mignons tout plein... On peut même jouer à plusieurs ! Un jeu sympathique qui pèche tout de même par son côté répétitif assez gonflant et son intérêt limité. **6**



Oh une figurine grenouille à aller attraper ! Ça va être chaud, mais bon...

33 tableaux et bien des obstacles en perspective

Notre grenouille se voit parcourir des endroits très divers. Les différents stages constituent en fait un "univers". A partir de là, les tableaux qui le composent peuvent être assez variés. C'est ainsi que vous vous retrouverez sur une rivière, passant d'un tronc au dos d'un cygne, et explorant de vastes talus verts pour y dénicher bonus et figurines. D'autres tableaux plus célestes vous proposent pour cadre les nuages et les vastes horizons du ciel. Vous bondissez sur des ballons qui flottent dans les airs, vous vous cramponnez à des oiseaux qui vous offrent l'espace de leurs larges ailes... Autant de supports desquels il vaut mieux ne pas chuter. Les stages les plus impressionnants sont ceux qui s'étagent sur plusieurs niveaux. Celui du western, par exemple, vous fait traverser une route encombrée d'un troupeau de bisons lancés au galop, puis vous devez vous élever petit à petit grâce à des corniches (avec éboulis de pierres, évidemment). Arrivé en haut, vous pouvez admirer les niveaux inférieurs et voir tout le chemin parcouru ! Si le stage Retro reste assez basique - vous savez qu'il suffit d'aller vers l'avant - les autres proposent un côté exploration plus poussé. Vous pouvez en effet vous y balader à votre gré, mais vous êtes toujours limité par le temps pour découvrir une des cinq figurines grenouilles. Il faut donc faire attention aux pièges - et ils sont nombreux - mais il est également nécessaire de posséder un certain sens de l'orientation. C'est là que les angles de caméra - que l'on peut modifier avec L2 et R2 - révèlent leur utilité. A vous de choisir de voir Froggy évolué de dos, de face ou sur les côtés. La variété des situations vous évite la lassitude, et vous donne envie d'avancer davantage. Une bonne chose lorsqu'on voit à quel point le jeu est difficile...

Du calme !

Frogger mettra à l'épreuve les nerfs du plus zen des joueurs. Les commandes répondent parfaitement, il suffit de se déplacer vers le haut, le bas ou les côtés, et la grenouille réagit très vite aux changements de direction, mais il est toutefois nécessaire d'anticiper certains sauts. De plus, les obstacles se déplacent parfois si vite qu'il faut posséder des réflexes surhumains pour les éviter (à moins de connaître le parcours par coeur). C'est rapidement éprouvant. Le jeu est franchement bien réalisé, original et mignon, mais il lui manque la flamme qui hausse certains "petits" jeux au principe simple (Bomberman, Micro-machines) au niveau de hits incontournables. Il aurait été bon de développer les options, par exemple avec des bonus offensifs ou défensifs. Reste tout de même un jeu éminemment sympathique auquel on peut s'essayer jusqu'à quatre en mode multijoueur. C'est moins stressant et plus amusant, donc conseillé.

Le passage des bisons est délicat. Attrapez vite les bonus ! La durée de vie, ici, est de quelques secondes.

Un jeu mignon et marrant, mais sans véritables subtilités

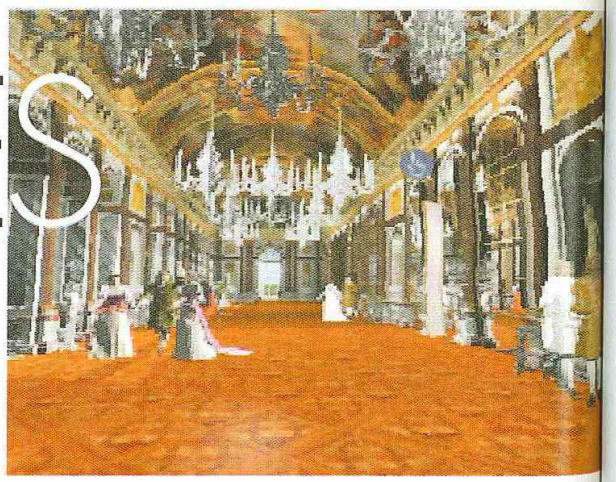
Louis XIV n'était pas paranoïaque. La cour de Versailles était belle et bien victime de l'esprit malveillant de gentilshommes assoiffés de pouvoir. C'est la raison pour laquelle M. Bontemps me pria prestement d'enquêter sur l'existence potentielle d'une conspiration visant l'éradication du très souverain Roi Soleil...

L'enquête commence aux aurores : après avoir été copieusement inondé de compliments par le très soumis M. Bontemps, le non moins très majestueux Louis XIV daigne enfin se lever et poser son auguste pied hors des draps de soie qui ornent un lit tout de chêne brut conçu. Aussitôt, je gagne l'anti-chambre des Bassans en empruntant une porte, que de sublimes dorures baroques rendent éclatante. Et là, ô surprise !, je croise un certain M. Le Brun, pseudo-artiste peintre grunge de son temps, et de surcroît complètement désorienté. Le "fou" m'affirma que ses esquisses royales avaient été subtilisées, ce qui me donna promptement l'idée d'une piste...

Les personnages s'expriment dans la langue de Molière, dieu merci...

Par Kendy "Royal" Ty

VERSAILLES



EDITEUR : CRYO INTERACTIVE
DISPONIBLE EN DÉCEMBRE 1997

fiche technique

VERSAILLES	
Genre	Enquête aristocratique
Editeur	Cryo Interactive
Distributeur	Sony C.E.
Nombre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	1
Continues	Sauvegarde
Memory Card	Oui (1 bloc)
Son en	Stéréo
Après une demi-heure de jeu	Hmmm... on cherche toujours les esquisses subtilisées...

Vous pouvez admirer le sol comme le plafond via une représentation ouverte de l'environnement en 4D.

Voici le programme des réjouissances intellectuelles.

VERSAILLES

Memory card — Compatible souris

DESIGN : Malgré le manque de couleurs flagrant et une résolution basse, les graphismes restent corrects. **5**

DURÉE DE VIE : Les énigmes et vos différents périples monopoliseront pas mal de votre temps. **5**

JOUABILITÉ : L'interface la plus simple et la plus efficace que les programmeurs eussent pu élaborer. **8**

MUSIQUE ET SON : Musique de chambre et opéras précieux de grande qualité. **8**

ORIGINALITÉ : Un soft prônant le Royalisme, c'est plutôt rare. Prostemons-nous devant tant de noblesse. **8**

TECHNIQUE : Pas de prouesse technique à l'horizon, juste ce qu'il faut, et une 4D à voir ! **5**

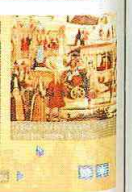
EN RÉSUMÉ

Au même titre que Parappa mais dans un autre registre, Versailles est un jeu original qui ravira les parents et les enfants avides de culture historique. L'interface est si simple d'accès que c'est avec un certain plaisir que les joueurs résoudront les énigmes qui se présenteront à leur bulbe rachidien. Un bon moment d'éducation nationale.

7

iment dans la
merci...

s réjouissances



Monsieur

Philippe de France, duc d'Orléans, frère du Roi
1640-1701

Le grand événement de sa vie, c'est sa victoire sur Guillaume d'Orange, à Cassel en 677. Depuis, il ne se passe plus rien de glorieux dans la vie de Monsieur. Il a eu la malchance de naître le second. Il ne s'en remettra jamais. Eloigné de tout rôle politique par son frère qui s'en méfie, il est cantonné à une vie oisive, pimentée par son goût pour ses favoris. L'écho de ses scènes de ménage avec la princesse Palatine résonne parfois dans les

J. Werner : «Philippe d'Orléans» (détail) Versailles, musée

Si un doute subsiste, une section documentation vous renseignera sur l'identité des nobles que vous croiserez.

Alexandre Ier Bontemps

Premier valet de chambre ordinaire du Roi
1608-1701

Bontemps sait tout, voit tout, dit tout au Roi. Il sait tout du Roi mais n'en dit rien. Le Premier valet de chambre ordinaire a toute la confiance de Louis XIV, qui est le parrain de son fils. Il est un des rares initiés à avoir assisté à son mariage avec Madame de Maintenon, voilà deux ans. Gouverneur de Versailles depuis 1665, c'est l'homme le mieux informé du château. Il utilise les Suisses, dont il est général, pour dénicher un véritable

La salle de garde.

Monsieur De Leval. Pour toucher un large public, il fallait que l'interface fût à la fois simple et efficace. Pari gagné. C'est pourquoi Versailles ne se joue qu'à l'aide de deux boutons via le paddle ou la souris.

L'interface simplissime est excellente.

Quand l'ambition va-t-elle étouffer Monsieur Le Brun ? Jusqu'à quel sommet va-t-il désormais se hisser ? Le Chancelier de l'Académie royale ne devrait pas s'endormir sur les hauteurs de la Grand Gallerie. Son désir de gloire, qui l'occupe actuellement au plafond du Salon de la Guerre, l'empêche de voir le talent le supplanter. Réjouissez-vous, tant qu'il est encore temps, Monsieur le Chancelier. Certains courtisans n'aiment pas vous voir apposer votre signature sur tous les murs de Versailles. La palette de Monsieur Le Brun n'est pas à manier à la légère. Parmi les couleurs qu'il utilise si habilement une seule te servira. Dominante dans le Salon du Roi elle te révélera un plagiat que j'ai fait de Monsieur Le Brun.

Il souffle un vent de scandale à la cour, au vu de ce pamphlet sur Le Brun.

Diantre, la belle interface !

Vous manipulerez donc avec une certaine dextérité emprunte de nonchalance un curseur dont l'icône, une fois modifiée, vous informera que vous pouvez cliquer sur une entrée ou bien encore un objet du décor. Ainsi vous pourrez, avec toute la bienveillance de M. Bontemps, fouiner dans le château labyrinthique du très festif Louis XIV, sans que quiconque ne vous fasse de reproches désobligeants. A part peut-être ce benêt d'huissier qui veille sur la salle de garde et qui s'avérera bien plus auguste que César.

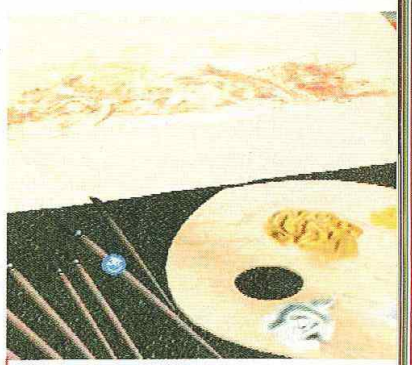
Une idée originale et de bon aloi

Mhm... Que vous fussiez historien ou simple joueur, Versailles assouvira assurément votre soif de connaissance du monde baroque, mettant aisément en avant le prestigieux patrimoine français. Une section culturelle spécifique vous instruira en effet sur des thèmes aussi divers que la vie de château ou encore l'art du XVIIe siècle. Vous y trouverez également un historique très complet concernant les nobles les plus en vogue du moment, tels le très assommant Condé ou bien encore Vauban. Une myriade d'images en haute résolution (portraits, peintures, gravures...) illustreront divinement bien les divers sujets abordés. Quant au jeu, nul soft n'avait auparavant abordé le thème du royalisme français. Versailles inaugure donc un genre totalement inexploité (enquête-historico-bourgeoise), et d'une originalité que ne renierait pas le très noble

Une réalisation quelque peu roturière

Techniquement très moyenne, la représentation des phases de déplacement sont de vulgaires démos précalculées. Cependant, les étapes de recherches s'effectuent en 4D (eh oui !) avec une perspective horizontale et verticale qui rappelle fortement l'effet de type Fish Eyes, avec une déformation surprenante de l'image. Graphiquement très pixellisé aussi bien pour les démos (la compression des données se fait sentir) que les parties en temps réel, Versailles se distingue toutefois par la fidélité des proportions des différentes pièces et chambres ainsi que de la disposition des objets du château. Tout a été mis en oeuvre pour ne pas froisser les versaillais de souche qui eussent pu s'offusquer de l'intolérable réalisme de la représentation de leur source de revenus touristiques principale. Donc, hormis la réalisation moyenne du soft, l'intérêt est bien présent et les plus jeunes s'éduqueront tout en s'amusant. Alors, que demande le peuple? Et là vraiment, tout est dit !

Un soft digne des convictions politiques d'Ardisson !



Un peu d'art ne fait jamais de mal.

Si tu préfères payer plus

La solution pour acheter tes Jeux moins chers

Club Européen du MULTIMEDIA

PlayStation et le logo PlayStation sont des marques commerciales de SONY Computer Entertainment Inc.
Entreprises Ltd. Toutes les autres marques sont déposées par leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles

01 2 Xtrême — Vers. Franç. Pour PSX
02 All Star Soccer — Vers. Franç. Pour PSX
03 Actua Golf — Vers. Franç. Pour PSX
04 Actua Soccer — Vers. Franç. Pour PSX
05 Adidas Power Soccer — Vers. Franç. Pour PSX
06 Agile Warrior — Vers. Franç. Pour PSX
07 Air Combat — Vers. Franç. Pour PSX
08 Alien Trilogy — Vers. Franç. Pour PSX

20 Hare Core 4 x 4 — Vers. Franç. Pour PSX
21 Chronicles of the Sword — Vers. Franç. Pour PSX
22 Command and Conquér. — Vers. Franç. Pour PSX
23 Compil NRJ Duo Pack — Vers. Franç. Pour PSX
24 Complete Davis Cup — Vers. Franç. Pour PSX
25 Crash Bandicoot — Vers. Franç. Pour PSX
26 Criticom — Vers. Franç. Pour PSX

36 Dark Forces — Vers. Franç. Pour PSX
37 Exhumed — Vers. Franç. Pour PSX
38 Excalibur 2555 AD — Vers. Franç. Pour PSX
39 Fade To black — Vers. Franç. Pour PSX
40 Fifa 96 — Vers. Franç. Pour PSX
41 Final Doom — Vers. Franç. Pour PSX
42 Speedster — Vers. Franç. Pour PSX

48 Galaxy Fight — Vers. Franç. Pour PSX
49 On Side Zidane — Vers. Franç. Pour PSX
50 Hard Boiled — Vers. Franç. Pour PSX
51 Blast Chamber — Vers. Franç. Pour PSX
52 Jet Rider — Vers. Franç. Pour PSX
53 International Moto-Cross — Vers. Franç. Pour PSX
54 Iron & Blood — Vers. Franç. Pour PSX

57 Last Report — Vers. Franç. PSX
58 Les Chevaliers de Baphomet — Vers. Franç. Pour PSX
59 L'Incroyable Hulk — Vers. Franç. Pour PSX
60 Little Big Adventure — Vers. Franç. Pour PSX
61 Madden Foot-ball 97 — Not. Franç. Pour PSX
62 Soulblade — Not. Franç. Pour PSX
63 Disruptor — Vers. Franç. Pour PSX

3500 titres disponibles sur

43 V Rally 97 — Vers. Franç. Pour PSX
44 Rapid Racer — Vers. Franç. Pour PSX
64 ISS Pro — Vers. Franç. Pour PSX
65 Odd'World — Vers. Franç. Pour PSX
83 Jurassic Park 2 — Vers. Franç. Pour PSX
84 Tomb Raider 2 — Vers. Franç. Pour PSX

DISPONIBLES :
Tous les jeux pour Playstation.

69 Explosive Racing — Vers. Franç. Pour PSX
70 Mortal Kombat Trilogy — Vers. Franç. Pour PSX
71 Myst — Vers. Franç. Pour PSX
72 Panzer General II — Vers. Franç. Pour PSX
79 NHL Hockey 97 — Vers. Franç. Pour PSX
80 Mass Destruction — Vers. Franç. Pour PSX
81 Micro Machine — Vers. Franç. Pour PSX
82 Need for Speed 2 — Vers. Franç. Pour PSX

95 G Police — Vers. Franç. Pour PSX
96 Project X2 — Vers. Franç. Pour PSX
97 Raging Skies — Vers. Franç. Pour PSX
98 Raiden Project — Vers. Franç. Pour PSX
99 Rayman — Vers. Franç. Pour PSX
100 Resident Evil — Vers. Franç. Pour PSX
101 Return Fire — Vers. Franç. Pour PSX
102 Ridge Racer Revolution — Vers. Franç. Pour PSX
103 Indépendance Day — Vers. Franç. Pour PSX
104 Spider — Vers. Franç. Pour PSX
105 Loaded — Vers. Franç. Pour PSX

115 Starblade Alpha — Vers. Franç. Pour PSX
116 Street Racer — Vers. Franç. Pour PSX
117 Striker 96 — Vers. Franç. Pour PSX
118 Suikoden — Not. Franç. Pour PSX
119 Supersonic Racer — Vers. Franç. Pour PSX
120 Swagman — Vers. Franç. Pour PSX
121 Tekken 2 — Vers. Franç. Pour PSX
122 Tekken — Vers. Franç. Pour PSX
123 Test Drive off Road — Vers. Franç. Pour PSX
124 The Crow — Vers. Franç. Pour PSX
125 Starfighter 3000 — Vers. Franç. Pour PSX

135 Total NBA 96 — Vers. Franç. Pour PSX
136 Total NBA 97 — Vers. Franç. Pour PSX
137 Track and Field — Vers. Franç. Pour PSX
138 True Pinball — Vers. Franç. Pour PSX
139 Tunnel B1 — Vers. Franç. Pour PSX
144 Tenka — Vers. Franç. Pour PSX
145 Virtua Golf — Vers. Franç. Pour PSX
146 Virtua Pool — Vers. Franç. Pour PSX
147 William's Arcade Greastest Hits — Vers. Franç. Pour PSX
148 Wing Commander 3 — Vers. Franç. Pour PSX
153 Transport Tycoon — Vers. Franç. Pour PSX
154 Worms — Vers. Franç. Pour PSX
155 Wrecking Crew — Vers. Franç. Pour PSX
156 Fifa 97 — Vers. Franç. Pour PSX
157 Break Point Tennis — Vers. Franç. Pour PSX

Profitez de cette offre et bénéficiez de tous les privilèges du Club Européen du Multimédia

- **Aucun droit d'entrée, ni cotisation annuelle.**
- **Un Catalogue de 132 pages couleur accompagné de son CD-ROM Magazine** chaque trimestre : des Jeux, des Infos, des nouveautés, des démonstrations...
- **Des CADEAUX,** en accumulant des Points Fidélité !
- **Un Choix Exceptionnel** constamment réactualisé : plus de 3500 titres présentés dans notre Catalogue.
- **Toute la production française** + tous les "Best Sellers" Américains !
- **Une Garantie d'Économie :** chaque Jeu acheté au "Prix Club Euro" (déjà -10 % sur le prix public), donne droit à une **Réduction Supplémentaire** sur un second Jeu.
- **Une livraison encore plus rapide** (48 h par Colissimo) en commandant par **Téléphone,** par **Internet** ou par **Minitel 24 h / 24 h, 7 jours sur 7.**
- En échange de tous ces privilèges, vous avez juste à acheter 3 Jeux Console, CD-ROM ou CD-I au prix Club par an, pendant 2 ans, même les moins chers

che

09 Andretti Racing 97 — Vers. Franç. Pour PSX
Formula One 97 — Vers. Franç. Pour PS
Road Rash — Vers. Franç. Pour PSX
Final Fantasy VII — Vers. Franç. Pour PSX
106 Shellshock — Vers. Franç. Pour PSX
126 Overblood — Vers. Franç. Pour PSX
140 Twisted Metal World Tour — Vers. Franç. Pour PSX
149 Wing Commander 4 — Vers. Franç. Pour PSX
158 Bedlam — Vers. Franç. Pour PSX

...us cher, c'est ton problème !

PlayStation ™

...es sur Catalogue...

Alien Trilogy Vers. Franç. Pour PSX (08)
Andretti Racing 97 Vers. Franç. Pour PSX (09)
Conquest Earth Vers. Franç. Pour PSX (10)
Ayrton Senna Vers. Franç. Pour PSX (11)
Batman Forever Vers. Franç. Pour PSX (12)
Battle Arena Toshiden 2 Vers. Franç. Pour PSX (13)
Battle Arena Toshiden Vers. Franç. Pour PSX (14)
Blam Machine Head Vers. Franç. Pour PSX (15)
Blazing Dragons Vers. Franç. Pour PSX (16)
Jonah Lomu Vers. Franç. Pour PSX (17)
Burning Road Vers. Franç. Pour PSX (18)
Bust a Move Arcade 2 Vers. Franç. Pour PSX (19)
Crypt Killer Vers. Franç. Pour PSX (27)
Cyberspeed Vers. Franç. Pour PSX (28)
Dark Stalker's Revenge Vers. Franç. Pour PSX (29)
Lost Vicking 2 Vers. Franç. Pour PSX (30)
Destruction Derby 2 Vers. Franç. Pour PSX (31)
Destruction Derby Vers. Franç. Pour PSX (32)
Die Hard Trilogy Vers. Franç. Pour PSX (33)
La Cité des Enfants Perdus Vers. Franç. Pour PSX (34)
Doom Vers. Franç. Pour PSX (35)
...acer ... Pour PSX (44)
Formula One 97 Vers. Franç. Pour PSX (45)
NBA Live 97 Vers. Franç. Pour PSX (46)
Galaxian 3 Vers. Franç. Pour PSX (47)
Jack is Back Vers. Franç. Pour PSX (55)
Johny Bazookatone Vers. Franç. Pour PSX (56)
...ld ... Pour PSX (65)
Road Rash Vers. Franç. Pour PSX (66)
Mickey's Wild Adventure Vers. Franç. Pour PSX (67)
NBA Jam Extrême Vers. Franç. Pour PSX (68)
Porsche Challenge Vers. Franç. Pour PSX (73)
NBA in the Zone 2 Vers. Franç. Pour PSX (74)
...ider 2 ... Pour PSX (84)
Final Fantasy VII Vers. Franç. Pour PSX (85)

Compte pour 2 titres

OFFRE EXCEPTIONNELLE

Jusqu'à 5 JEUX POUR CONSOLES *au choix* 99F TTC

Chacun + frais d'envoi

Et en plus, 1 Cadeau de Bienvenue Si vous répondez dans les 8 jours

MDK Vers. Franç. Pour PSX (75)
Overboard Vers. Franç. Pour PSX (76)
Tomb Raider Pour PSX (77)
Legacy of Kain Vers. Pour PSX (78)

Olympic Soccer Vers. Franç. Pour PSX (86)
Pandemonium Vers. Franç. Pour PSX (87)
Penny Racers Vers. Franç. Pour PSX (88)
Pete Sampras Vers. Franç. Pour PSX (89)
Rebel Assault 2 Vers. Franç. Pour PSX (90)
PGA Tours 97 Vers. Franç. Pour PSX (91)
Po'Ed Vers. Franç. Pour PSX (92)
Power Serve Vers. Franç. Pour PSX (93)
Prinal Rage Vers. Franç. Pour PSX (94)

CAP

Loaded Vers. Franç. Pour PSX (105)
Shellshock Vers. Franç. Pour PSX (106)
Shock Wave Assault Vers. Franç. Pour PSX (107)
Sim City 2000 Vers. Franç. Pour PSX (108)
Trash It Vers. Franç. Pour PSX (109)
Soviet Strike Vers. Franç. Pour PSX (110)
Space Hulk Votba Vers. Franç. Pour PSX (111)
Space Jam Vers. Franç. Pour PSX (112)
Reloaded Vers. Franç. Pour PSX (113)
Star Gladiator Vers. Franç. Pour PSX (114)
Starfighter 3000 Vers. Franç. Pour PSX (125)
Overblood Vers. Franç. Pour PSX (126)
Thunderhawk 2 Vers. Franç. Pour PSX (127)
Tilt Vers. Franç. Pour PSX et Saturn (128)
Time Commando Vers. Franç. Pour PSX (129)
Titan Wars Vers. Franç. Pour PSX (130)
Tobal N°1 Vers. Franç. Pour PSX (131)
Machine Hunter Vers. Franç. Pour PSX (132)
Top Gun Vers. Franç. Pour PSX (133)
Total Eclipse Vers. Franç. Pour PSX (134)
Tunnel B1 Vers. Franç. Pour PSX (139)
Twisted Metal World Tour Vers. Franç. Pour PSX (140)
Panzer General Vers. Franç. Pour PSX (141)
Vandal Heart Vers. Franç. Pour PSX (142)
View Point Vers. Franç. Pour PSX (143)
Wing Commander 3 Vers. Franç. Pour PSX (148)
Wing Commander 4 Vers. Franç. Pour PSX (149)
Wipe Out 2097 Vers. Franç. Pour PSX (150)
Wipe Out Vers. Franç. Pour PSX (151)
World Cup Golf Pro Edition Vers. Franç. Pour PSX (152)
Break Point Tennis Vers. Franç. Pour PSX (157)
Bedlam Vers. Franç. Pour PSX (158)
Zero Divide Vers. Franç. Pour PSX (159)
Philosoma Vers. Franç. Pour PSX (160)
Descent 2 Not. Franç. PSX (161)

Pour en savoir plus...

PAR MINITEL 3615 CECD 2,23F/mn

PAR TÉLÉPHONE 0 836 670 505 1,49F/mn

PAR INTERNET http:// www.cdclub.com

Le Club sur internet http://www.cdclub.com

Multimédia Concept International - RCS Roubaix-Tourcoing B 413 579 129
SNC au capital de 100.000 F - 245 Rue Jean Jaurès 59491 Villeneuve d'Ascq - Tél.: 0.836.670.505

Voici le(les) JEUX que je choisis :

1er	2e	3e	4e	5e
N°	N°	N°	N°	N°

Attention : Certains titres comptent double

Votre Cadeau : Un Cadeau surprise si vous répondez sous 8 jours

Nous n'acceptons qu'une seule adhésion par foyer. Nous ne pouvons pas accepter de commande sans règlement ni signature. Le Club Européen du Multimédia se réserve le droit de refuser tout bulletin incomplet ou raturé. Cette offre est valable uniquement par correspondance dans la limite des stocks disponibles, jusqu'au 30/6/98.
Conformément à la loi Informatique et Liberté, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez être amenés à recevoir d'autres propositions d'autres sociétés. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous écrire à l'adresse sus-mentionnée.

BON D'ESSAI GRATUIT

PM1297

A Retourner dès aujourd'hui à : CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA, B.P. 72 - 59963 Croix Cedex

Envoyez-moi le(les) Jeux dont j'ai noté le(les) numéro(s) ci-contre, ainsi que mon cadeau gratuit. Si dans les 10 jours, je ne suis pas entièrement satisfait, je vous le(les) retourne et serai intégralement remboursé (hors frais de port). Si je décide de le(les) garder, je deviendrai membre du Club Européen du Multimédia sans droit d'entrée ni cotisation annuelle. Je recevrai par la suite ma carte d'adhérent et mon premier Catalogue CD-ROM Magazine. Je m'engage à acheter seulement 3 titres au moins par an (Jeux pour Consoles, CD-ROM ou CD-I), pendant deux ans. Chaque trimestre, il me sera présenté la sélection du Club. Si je désire recevoir cette sélection, je n'aurai rien à faire : elle me parviendra automatiquement. Si je désire un autre Jeu ou pas de Jeu du tout, je vous retournerai la carte-réponse jointe à mon CD-ROM Catalogue Magazine, avant la date limite indiquée. Je bénéficierai de tous les privilèges du Club pendant 2 ans minimum. Ensuite mon adhésion sera renouvelée d'année en année par tacite reconduction. Et si je souhaite quitter le Club, je vous préviendrai par simple lettre et mon adhésion sera résiliée immédiatement.

☐ **Je choisis 1 JEU** (hors compte double), **je joins mon réglement de 138,90 F** (99 F + 39,90 F de frais d'envoi)
☐ **Je choisis 2 JEUX** (ou 1 JEU compte double), **je joins mon réglement de 237,90 F** (198 F + 39,90 F de frais d'envoi)
☐ **Je choisis 3 JEUX** (ou 1 JEU + 1 JEU compte double), **je joins mon réglement de 336,90 F** (297 F + 39,90 F de frais d'envoi)
☐ **Je choisis 4 JEUX** (ou 2 JEUX compte double), **je joins mon réglement de 435,90 F** (396 F + 39,90 F de frais d'envoi)
☐ **Je choisis 5 JEUX** (ou 1 JEU + 2 JEUX compte double), **je joins mon réglement de 534,90 F** (495 F + 39,90 F de frais d'envoi)

DPX37

Je règle par : ☐ Chèque* ☐ Mandat-Lettre* (*) Libellés à l'ordre du Club Européen du Multimédia
☐ CB N° ____ Expire le ____
☐ Avec ma Carte "4 Étoiles" N° ____

(MAJUSCULES SVP) ☐ M. ☐ Mme. ☐ Mlle.
Nom ____ Prénom ____
Né(e) le ____ Tél ____
Adresse ____
Code Postal ____ Ville ____

* Visuels non contractuels

Supplément de frais de port : Belgique, Suisse et Luxembourg : 35 F. Dom Tom : 60 F. Autres pays : nous consulter.
☐ Je désire être livré en express, j'ajoute 20F.

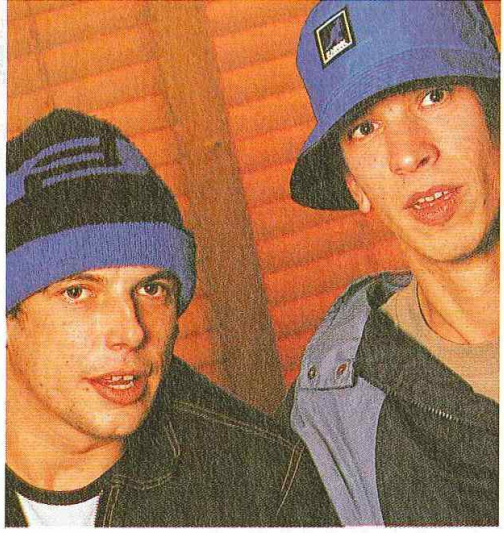
JE NE SUIS PAS DÉJÀ ADHÉRENT DU CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA NI DU CLUB EUROPEEN DU CD-ROM

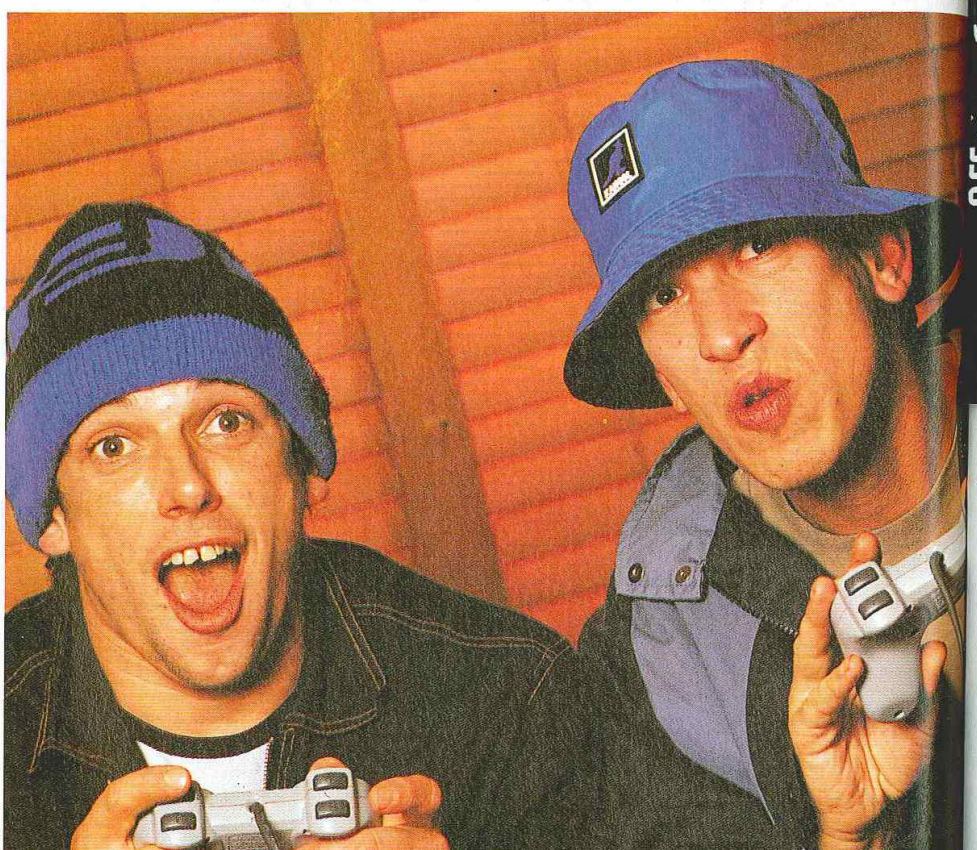
Date ____

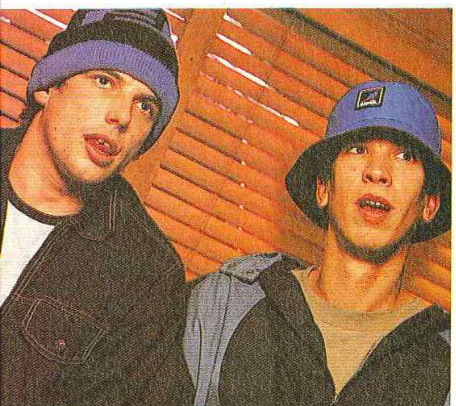
Signature obligatoire

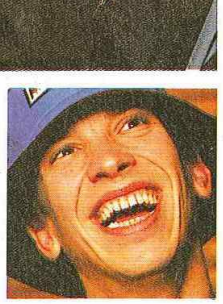
Pour les mineurs, celle des parents ou tuteur.

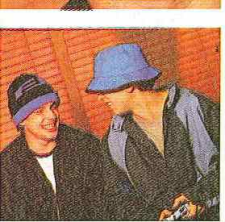
Quelques heures avant leur passage à Nulle Part Ailleurs sur Canal+, quelques jours avant leur première tournée française avec les Nuits Inrockuptibles, nous avons rencontré les deux anglais de B.R.A., Mike et Richard, pour discuter de leur premier et excellent album et leur coller des manettes PlayStation dans les mains.











Offre spéciale d'abonnement

Bentley R

offre spéciale d'abonnement

"J'ai eu une PlayStation dès sa sortie en Angleterre".

PHOTOS PATRICK SORDOILLET
INTERVIEW PAR VLADIMIR SEBANSKY

Après avoir consulté la petite collection de jeux PlayStation que nous avons apportée avec nous, nos deux gars Mike et Richard se décident d'un commun accord pour Soul Blade. Quelques parties acharnées (voir photos) plus tard...

Richard : Soul Blade, c'est assez génial. J'aime les jeux de combat avec des armes, des épées, des mitraillettes. Les jeux très gores comme Mortal Kombat.

Mike : J'avais une Nintendo 64, j'y ai joué un peu puis je l'ai prêtée à mon voisin. Je ne l'ai pas revue depuis. Je jouais à Mario 64, mais je préfère l'ancien Mario, tout plat en 2D.

Richard : J'ai eu une PlayStation dès sa sortie en Angleterre, avec quelques jeux.

Et avant les consoles, vous jouiez déjà?

Mike : J'aime bien Space Invaders et tout ces vieux jeux : Donkey Kong...

Richard : PacMan...

Mike : ... Lock'n Chase, c'était mon préféré, un peu comme PacMan, mais il fallait dévaliser une banque.

Richard : Aujourd'hui en arcade on joue surtout aux jeux de bagnoles, les jeux en link.

Mike : J'aimais bien aussi le jeu à la Donjons et Dragons version cartoon où il fallait diriger un chevalier... Dragon's Lair ! Je ne l'ai jamais revu depuis les années 80, ce jeu.

Richard : J'aime bien les jeux stupides également, comme celui où on contrôle un dauphin. Ecco the Dolphin. C'était complètement crétin.

Un jeu avec des musiques de B.R.A., ça vous plairait?

Richard : On nous a déjà contacté, en fait.

Mike : C'est en discussion, pour utiliser nos musiques. Des titres plus ou moins vieux.

Richard : On n'en sait malheureusement pas plus pour l'instant, on sait même pas le titre du jeu.

Mike : A mon avis, ça irait avec n'importe quel jeu.

Quand avez-vous fondé Bentley Rhythm Ace?

Richard : On a traîné séparément dans quelques groupes avant de jouer ensemble, tous les deux.

Mike : Des groupes locaux de Birmingham.

Richard : Au départ la musique n'était vraiment qu'un hobby pour nous. On s'est rencontré le 17 février... 1993.

Mike : (rires) Je me souviens très bien de cette journée. C'était dans un pub, il me manquait 10 pence pour me payer un autre verre, et Richard est arrivé.

Richard : Au début on faisait de la musique uniquement pour s'amuser. Puis, quand le disque est sorti, les choses ont commencé à devenir dingues peu à peu.

Mike : Le disque marche très bien en Angleterre, beaucoup plus qu'on ne l'imaginait. On devrait être en train de bosser dans une usine, et voilà qu'à la place on fait des disques.

Richard : Et on voyage. C'est notre premier passage en France, mais on a déjà joué en Norvège, en Suède, en Allemagne, en Belgique. Partout l'ambiance est la même. Tant qu'on s'amuse sur scène, qu'on fait les dingues, le public lui aussi s'amuse. C'est le langage international du pétage de plomb.

Mike : Nous avons même fait les DJ à Singapour. Ils ont dû croire qu'on était des DJ de renommée internationale. Six jours de vacances à Singapour pour faire le DJ pendant 4 heures... (rires).

Richard : Le travail, le travail, le travail (rires).

Vous faisiez les DJ avant de jouer de la musique?

Mike : Pas professionnellement, juste dans les pubs de temps en temps pour avoir des verres gratos.

Quelles sont vos inspirations, comment bossez-vous ensemble?

Mike : Se marrer, s'amuser, c'est le principal. Faire de la musique, c'est comme un jeu. C'est notre boulot.

Richard : Notre travail : s'asseoir dans des cafés, parler de jeux et de musique.

Mike : C'est plutôt un bon boulot... (rires).

Richard : On se retrouve en studio, j'enferme Mike avec des machines.

Mike : Et on récupère les bruits qui en sortent. On est une grosse équipe, solide, de deux personnes (rires). Mais on a des potes qui viennent enregistrer, de temps en temps, sur certains morceaux. Sur le premier titre de l'album, "Let there be flutes", c'est un ami qui joue de la flûte.

Quelles machines utilisez-vous pour enregistrer vos musiques?

Richard : Des machines à sous...

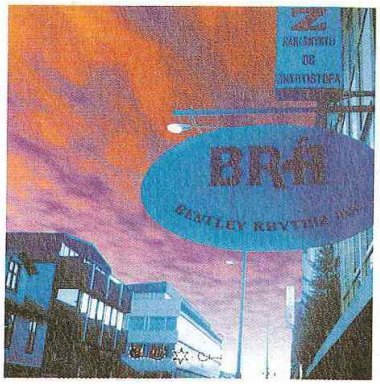
Mike : ... et des machines à laver (rires). Un magnétophone, un très vieux modèle.

Richard : Et des trucs qui ressemblent à des pianos mais qu'il faut brancher. Des synt... des synthétrucs.

Mike : Ouais. Et un ordina...ordinateur...

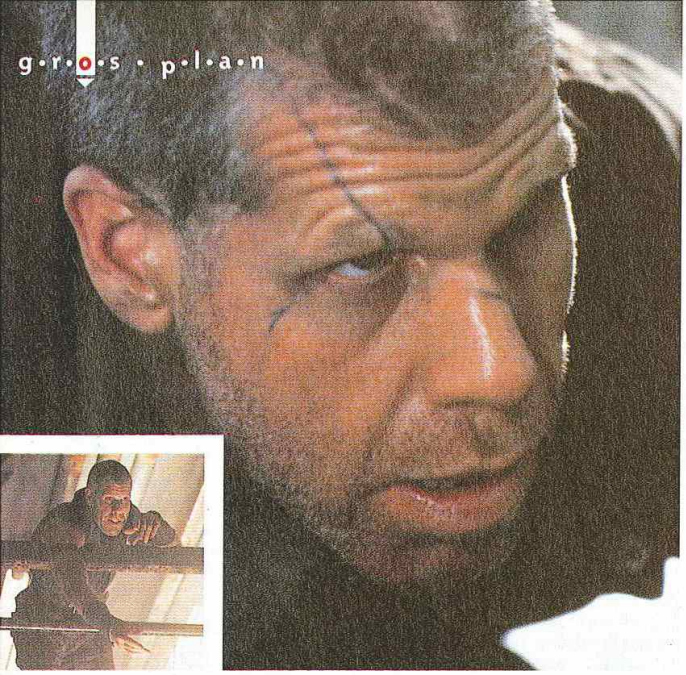
Richard : Ouais, le truc qui ressemble à une machine à écrire mais avec une télé.

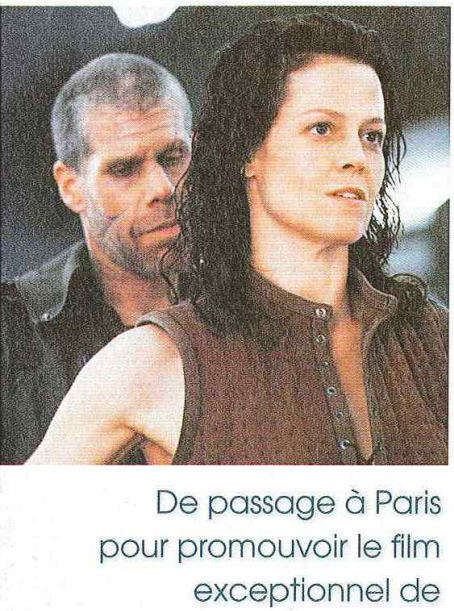
Mike : Et à la fin, ça fait un disque.

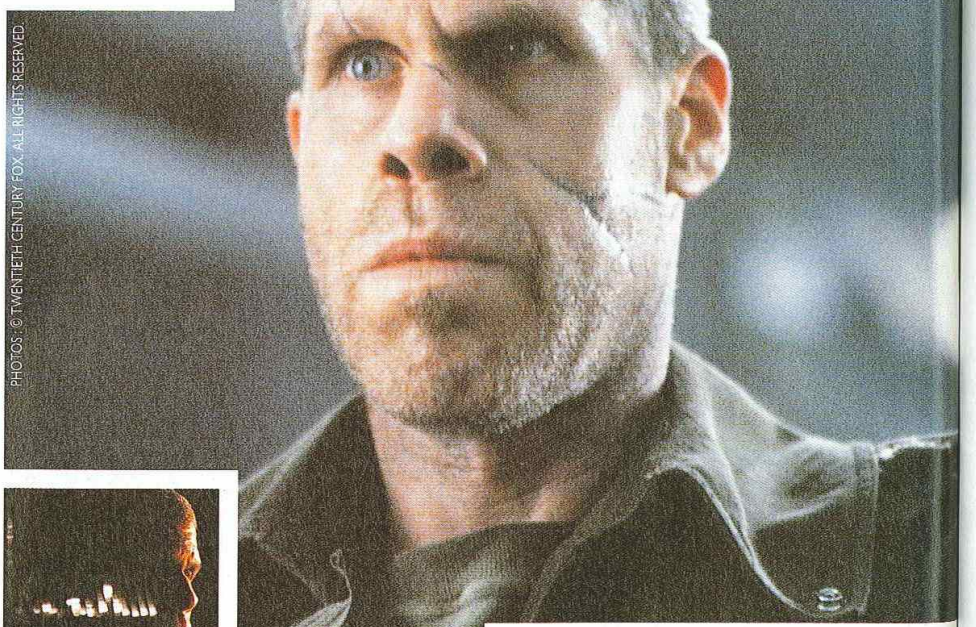


y Rhythm Ace

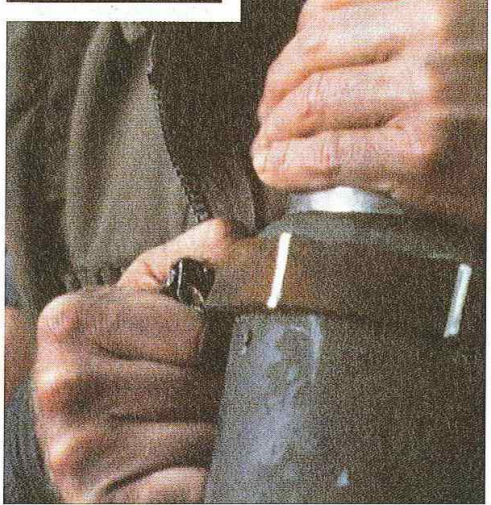
Ron Pe
la

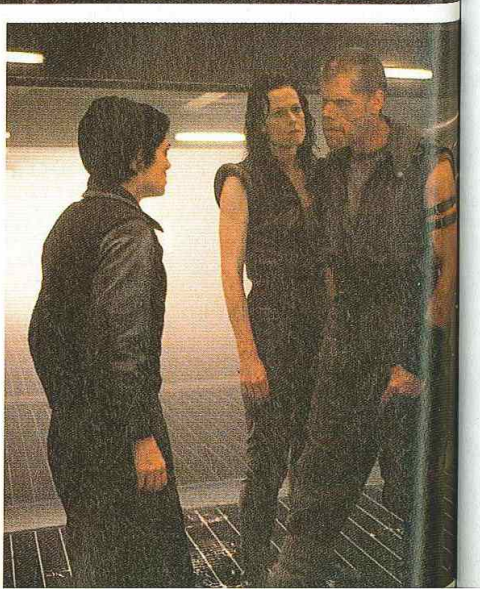






PHOTOS : © TWENTIETH CENTURY FOX. ALL RIGHTS RESERVED.





De passage à Paris pour promouvoir le film exceptionnel de Jean-Pierre Jeunet, Ron Perlman, la «vraie gueule» d'Alien, La Résurrection a fait une pause d'une demi-heure en notre compagnie. Sympa - grand, très grand et super balèze -, il s'est laissé aller à la confidence, révélant sa participation au jeu vidéo prévu sur PlayStation. Exclusif !

→ *PlayStat*
Résurrection
jamais éclate

→ Ron Perl
que mon per
C'est bien la
du mal à m'
dubitatif). Da
le spectateur
vient de ce qu
pourvus d'un

→ *P.M. : Sou*

→ R.P. : Oui,
suffit que que
deux traits de
très rare à Ho
américaine.

→ *P.M. : C'*
Jean-Pierre J
avec Marc Ca

→ R.P. : Au
d'un an -, nous
avoir ses raison

→ *P.M. : Vot*

→ R.P. : J'ai
maquillage et
que Dieu m'a
sent pour mon
mon physique

→ *P.M. : Vo*
nage d'Alien 4

→ R.P. : Quel
suis pris quan
Dominique (P
en contact avec

→ *P.M. : Et le*

→ R.P. : C'es
bouche-à-bouc

→ *P.M. : C'ét*

→ R.P. : Non,
le film. En lisa
Il se croit au-d
jours le dernier
je me suis laiss
spontanément
départ, les aut
dire : «Tu peux
que cela faisait
faitement fonct
pour un film pr

Perlman
la "gueule" d'Alien 4

"Tourner dans Alien 4 était comme jouer un héros de jeu vidéo. Une expérience incroyable !"

Interview par Benjamin Janssens

➜ *PlayStation Magazine : De la Guerre du Feu à Alien, La Résurrection, en passant par L'Ultime Souper, on ne vous voit jamais éclater de rire. Rassurez-moi, ça vous arrive?*

➜ Ron Perlman : Si vous avez vu Alien 4, vous avez constaté que mon personnage est drôle... Mais il ne rit pas, c'est vrai. C'est bien la première fois qu'on me pose cette question ! J'aurai du mal à m'endormir ce soir (il s'assoit dans le canapé, l'air dubitatif). Dans un film, le plus important n'est-il pas que ce soit le spectateur qui éclate de rire? Je pense que oui. Mon problème vient de ce que j'interprète souvent des rôles de tordus, de gens pourvus d'un sens de l'humour très particulier...

➜ *P.M. : Souvent cyniques, non?*

➜ R.P. : Oui, c'est certain. J'aime le cynisme et l'humour noir. Il suffit que que l'on me propose d'incarner quelqu'un doté de ces deux traits de caractère pour que je saute sur l'occasion. C'est très rare à Hollywood, l'ironie ne faisant pas partie de la culture américaine.

➜ *P.M. : C'est la deuxième fois que vous travaillez avec Jean-Pierre Jeunet qui a réalisé La Cité des Enfants Perdus avec Marc Caro. Vous êtes amis dans la vie?*

➜ R.P. : Au fil du temps - et le tournage d'Alien 4 a duré près d'un an -, nous sommes devenus de très bons amis. Jean-Pierre doit avoir ses raisons pour m'avoir choisir moi plutôt qu'un autre...

➜ *P.M. : Votre physique n'y est probablement pas étranger...*

➜ R.P. : J'ai passé la moitié de ma carrière sous des tonnes de maquillage et l'autre moitié à composer avec ce visage étrange que Dieu m'a donné. Je ne sais pas si les réalisateurs me choisissent pour mon look ou d'autres qualités. Je sais simplement que mon physique joue en ma faveur... Parfois.

➜ *P.M. : Vous est-il arrivé des mésaventures lors du tournage d'Alien 4?*

➜ R.P. : Quelques unes, oui. Lors de la scène sous l'eau, je me suis pris quantité de coups de pied dans la figure de la part de Dominique (Pinon) et nous sommes restés tellement longtemps en contact avec l'eau que j'ai attrapé une allergie !

➜ *P.M. : Et la scène du baiser sur la bouche avec Dominique?*

➜ R.P. : C'est l'un de mes meilleurs souvenirs, ma scène de bouche-à-bouche préférée !

➜ *P.M. : C'était dans le scénario original?*

➜ R.P. : Non, comme nombre de choses que je dis et fais dans le film. En lisant le scénario, j'ai très vite cerné mon personnage. Il se croit au-dessus de tout, et meilleur que les autres. Il a toujours le dernier mot. J'ai donc agi comme tel devant la caméra et je me suis laissé aller. Chaque fois que je devais parler, je sortais spontanément les pires répliques qui me venaient à l'esprit. Au départ, les autres acteurs me regardaient bizarrement, l'air de dire : «Tu peux pas fermer ta grande...». Quand ils ont compris que cela faisait partie du jeu, que Jean-Pierre l'a saisi, ça a parfaitement fonctionné et j'ai eu une très grande liberté d'action pour un film produit par un grand studio américain.

➜ *P.M. : Johner, le mercenaire que vous interprétez est détestable et cependant, il survit...*

➜ R.P. : J'ai eu beaucoup de chance. Si vous regardez les trois précédents Alien, vous remarquerez que les rescapés se comptent sur les doigts de la main. Jouer un personnage antipathique qui reste en vie du début à la fin m'a vraiment séduit parce que la démarche n'est effectivement pas courante dans un film hollywoodien. Jean-Pierre est un grand manipulateur. Tout au long de l'aventure, il déroute, les héros ne correspondant jamais à ce qu'on s'attend.

➜ *P.M. : Ripley alias Sigourney Weaver montre à plusieurs reprises qu'elle a le dessus sur vous physiquement. C'est aussi ce qui vous a plu dans le rôle?*

➜ R.P. : Vous savez, Sigourney est presque aussi grande que moi et dans le film, elle est également plus forte... (il sourit de façon énigmatique) Je ne pouvais faire autrement que de tomber éperdument amoureux d'elle ! Johner trouve enfin une personne plus balèze, plus méchante. Il fallait que l'on se marie...

➜ *P.M. : Savez-vous qu'un jeu vidéo adapté du film est prévu sur PlayStation?*

➜ R.P. : Très tôt, des membres de Fox Interactive sont venus sur le plateau munis de caméras pour filmer le visage de chaque membre de l'équipe sous toutes les coutures. C'est pourquoi, je sais qu'un jeu est prévu mais je ne sais pas du tout à quoi il ressemblera. Ils ont les images, à eux d'en tirer quelque chose de sympa... Etre dans un jeu? Cool ! Comme l'a dit Winona (Ryder), tourner dans Alien 4 était déjà comme jouer un héros de jeu vidéo. Une expérience incroyable !

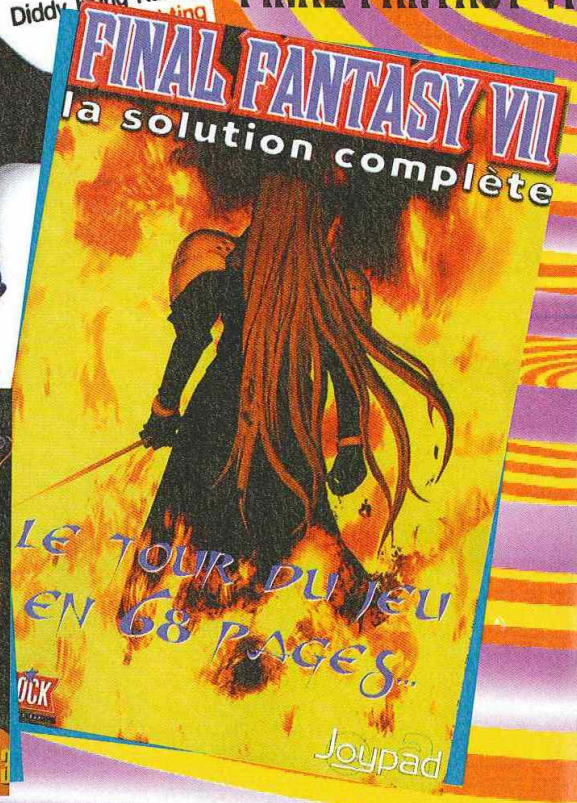
Remerciements à Isabelle Sauvanon pour son efficacité.

PETIT CONSEIL
Lorsque vous lirez cette interview, le film étrange de Jean-Pierre Jeunet sera déjà dans les salles. Si vous ne l'avez pas encore vu, allez-y, ça en vaut vraiment la peine !

196 pages pour tout sa

avec toute l'actualité, les futurs

POUR TOUT SAVOIR SUR
LE JEU DE L'ANNÉE,
68 PAGES D'ASTUCES,
DE SOLUTIONS,
ET DE SECRETS SUR
FINAL FANTASY VII



EN CADEAU ET
EN EXCLUSIVITÉ !
LE CD DES MUSIQUES
DE L'ODYSSÉE D'ABE

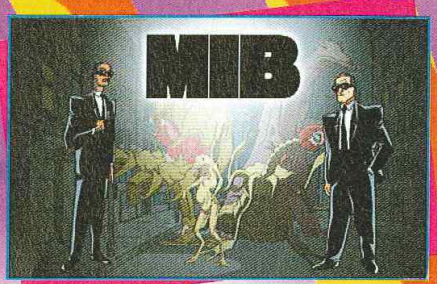
...out savoir sur les jeux,

...futurs Hits, le Japon et les USA !

UN NUMERO DE NOEL UNIQUE, AVEC

King Of Fighters 97, déjà en préparation au Japon sur PlayStation

Grandstream Saga, le Zelda de Sony, apporte enfin son premier vrai RPG !



Men In Black, 4 pages de reportage sur l'adaptation du film

ET TOUTES LES NEWS EN DIRECT DU JAPON ET DES USA !

La liste complète des matérias, des sorts, la soluce complète avec tous les personnages cachés et les secrets du monde de Final Fantasy VII

Versions Longues

Cool : Tout ce que vous avez toujours rêvé de savoir sur L'Odyssée D'Abe, Rapid Racer, G-Police, ou Agent Armstrong... se trouvent dans cette nouvelle cuvée des Version Longues. Comme quoi, à PlayStation Magazine, c'est toujours Noël avant l'heure... bien que Noël soit là cette fois-ci. Pensez- y !

Rapid Racer

Cheats Codes

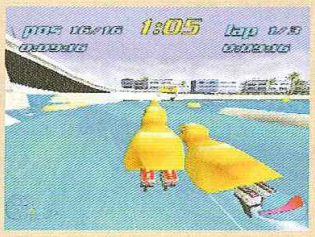
Entrez les codes suivants dans le menu "Votre Nom" suivant le cheat que vous désirez activer.

Obtenir tous les off-shores

Entrez le code suivant : Espace, BOA

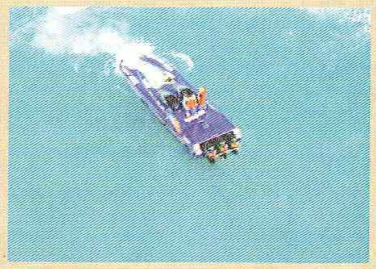
Jouer avec des canards

Entrez le code suivant : Espace, QAK



Voir les démos

Entrez le code suivant : Espace, STR



A vous le grand luxe !

Tous les circuits à l'envers

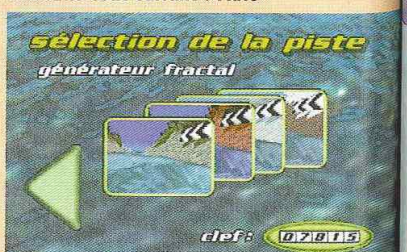
Entrez le code suivant : RRIM

Tous les circuits en journée

Entrez le code suivant : Espace, DAY

Les circuits en fractal

Entrez le code suivant : FRAC



Tous les circuits en soirée

Entrez le code suivant : Espace, NIT

Finir premier lorsque l'on quitte le jeu

Entrez le code suivant : WINR

Circuit 1 en journée

Entrez le code suivant : D, Espace, Espace, 1

Circuit 2 en journée

Entrez le code suivant : D, Espace, Espace, 2

Circuit 3 en journée

Entrez le code suivant : D, Espace, Espace, 3

Circuit 4 en journée

Entrez le code suivant : D, Espace, Espace, 4

STOCK GAMES

ACHAT - VENTE - ECHANGE

Toute l' équipe Stock Games vous souhaite un joyeux Noel !!!

1000 dinogotchi offerts !!!

NOUVEAUX MAGASINS :
StockGames RIVOLI
32 Rue de Rivoli
75004 Paris Tel : 01 42 74 43 22
StockGames CLAMART Ouvert 7j/7
Rue Piétonne
92140 Clamart Tel : 01 40 95 00 86
StockGames MONTBELIARD
7 Rue des Fèbvres
25200 Montbeliard Tel : 03 81 91 82 77

Playstation

Console Playstation + 30F de Bon d' achat*
990 Francs

LE PACK PLAYSTATION : 1390 Francs
Console Playstation
+ Final Fantasy 7 + Carte Mémoire

PLAYSTATION NEUF

DRAGON BALL Z GT	349 F
TEST DRIVE 4	349 F
ALERTE ROUGE	349 F
PANDEMONIUM	349 F
HERC' S ADVENTURE	349 F
CRASH BANDICOOT	349 F
CASTLEVANIA	329 F
BUSHIDO BLADE	349 F
BRAVO AIR RACE	329 F
MEDIEVIL	349 F
COLONY WARS	349 F
ACTUA SOCCER 2	349 F
TIME CRISIS + GUN	499 F
G POLICE	349 F
MDK	349 F
STREET FIGHTER EX PLUS &	349 F
FIFA 98	349 F
TENNIS ARENA	349 F
TOCA TOURING CAR CHAMP	349 F
FELONY	349 F
BUST & MOVE 3	249 F
MOTORACER	349 F
DYNASTY WARRIORS	349 F
ADIDAS POWER SOCCER 2	349 F

PLAYSTATION OCCASIONS

PLAYSTATION + 1 Jeu au choix à 99 F	799 F
JOYPAD PSX	69 F
ADIDAS POWER SOCCER	99 F
AGILE WARRIOR	99 F
AIR COMBAT	99 F
ALIEN TRILOGY	149 F
A IV EVOLUTION	199 F
ALONE IN THE DARK	99 F
ASSAULT RIGS	99 F
BUST A MOVE 2	149 F
BURNING ROAD	149 F
CYBERSLED	99 F
CYBERSPEED	99 F
CRASH BANDICOOT	149 F
CHEVALIER DE BAPHOMET	149 F
COMMAND AND CONQUER	199 F
DESTRUCTION DERBY	99 F
DIE HARD TRILOGY	149 F
DOOM	99 F
EXTREME PINBALL	149 F
EXTREME GAMES	149 F
FADE TO BLACK	99 F
FIFA SOCCER 97	99 F
FIRE STORM	99 F
GALAXY FIGHT	149 F
GEX	149 F
GOAL STORM	99 F
GUNSHIP	149 F
IMPACT RACING	149 F
ISS PRO	249 F
JOHNNY BAZOOKATONE	99 F
JUMPING FLASH	149 F
KILEAK THE BLOOD	99 F
KRAZY IVAN	99 F
LONE SOLDIER	149 F
LOST VICKING 2	249 F
MAGIC CARPET	99 F
MICKEY WILD ADVENTURE	149 F
MORTAL KOMBAT 3	149 F
NFL GAME DAY	199 F
NBA JAM T.E	99 F
NEED FOR SPEED 2	249 F
OLYMPIC GAMES	149 F
OLYMPIC SOCCER	149 F
PANDEMONIUM	149 F
RALLY CROSS	199 F
RAIDEN PROJECT	149 F
RAYMAN	149 F
RESIDENT EVIL	149 F
FORMULA ONE	99 F
RIDGE RACER REVOLUTION	149 F
RETURN FIRE	199 F
2XTREME GAMES	199 F
SHELL SHOCK	99 F
SPACE HULK	149 F
STAR GLADIATOR	149 F
SYNDICATE WARS	249 F
STREET FIGHTER ALPHA 2	199 F
SPIDER	199 F
THE D	149 F
TOSHINDEN 2	199 F
TEKKEN 2	249 F
TOTAL NBA 97	149 F
TOMB RAIDER	149 F
TETRIS PLUS	249 F
TUNNEL B1	99 F
TWISTED METAL 2	199 F
V RALLY	249 F
WIPE OUT 2097	199 F

Nous sommes ouverts du lundi au samedi de 10H30 A 19H00, et les dimanches 7,14,21 décembre !!!*
* Nous téléphoner pour heures d'ouvertures les dimanches.

3615 STOCK GAMES
Pour tout trouver sur notre nouveau Serveur sur Minitel !!!
Catalogue de jeux, Nouveautes, Tips...

MODIFICATION PLAYSTATION 149 Francs*
REPARATION PLAYSTATION A partir de 200 Francs
* Pose d' une puce + cable RGB fournis.
Voir avec le magasin STOCK GAMES JUSSIEU

REVENDEURS, CONTACTEZ-NOUS Vous avez un magasin ou vous voulez concrétiser un projet d' ouverture prochaine ? STOCK GAMES RECHERCHE DES PARTENAIRES :
- IMPORTANT BUDGET PUBLICITAIRE -- LEADER SUR LE MARCHE DES JEUX VIDEO - CENTRALE D' ACHAT PUISSANTE - Pour plus d' information, contacter Sébastien au 01 44 07 04 61

Des magasins à votre service

STOCK GAMES JUSSIEU CONSOLES
15 Rue des Ecoles 75005 Paris
M° Jussieu / Cardinal Lemoine
Tel: 01 46 33 07 83

STOCK GAMES JUSSIEU CD ROM
"PC CD ROM - NEO - GEO NEC"
13 Rue des Ecoles 75005 Paris
M° Jussieu / Cardinal Lemoine
Tel: 01 43 25 61 24

STOCK GAMES VPC
3 Rue d' Arras
75005 Paris
Tel: 01 46 33 07 83

STOCK GAMES BELLEVILLE
" RAYON MANGA "
100 Bd Belleville 75020 Paris
M° Belleville
Tel: 01 43 58 18 17

STOCK GAMES ANTONY
29 Av de la Division Leclerc - N 20
92160 Antony RER B ouvert 7jours/7
Tel: 01 46 740 300

STOCK GAMES BOULOGNE
118 Rue du Vieux Pt de Sèvres
92100 Boulogne M° Marcel Sembat
Tel: 01 46 21 19 92

STOCK GAMES REPUPLIQUE
13 Bd Voltaire 75011 Paris
M° République / Oberkampf
Tel: 01 43 55 76 45

STOCK GAMES CARHAIX
5 Rue du Gnl Lambert
29270 Carhaix
Tel: 02 98 93 74 64

STOCK GAMES IVRY
2 Place de l' Eglise 94200
Iv-S-Seine M° Mairie d'Ivry
Tel: 01 46 58 72 73

STOCK GAMES MONTPARNASSE
4 Rue Campagne-Première
75014 Paris M° Raspail
Tel: 01 43 35 32 10

STOCK GAMES SAINT GERMAIN
55 Rue de Paris 78100 St Germain en Laye
M° RER St Germain en Laye
Tel: 01 30 61 74 60

STOCK GAMES REIMS
29 Rue Chanzy
51100 Reims
Tel: 03 26 47 77 78

STOCK GAMES NANTES
" RAYON MANGA "
10 Rue des Halles 44000 Nantes
Tel: 02 40 48 53 12

STOCK GAMES GARE DU NORD
23 Rue d' Abbeville 75009 Paris
M° Poissonnière / Gare du Nord
Tel: 01 44 63 02 49

STOCK GAMES BEAUVAIS
Centre Commercial Franc Marché
(Près du DARTY)
60000 Beauvais
Tel: 03 44 11 48 10

STOCK GAMES CLICHY
62 Rue de Neuilly
92110 Clichy Sur Seine
M° Mairie de Clichy
Tel: 01 47 56 08 64

STOCK GAMES VERSAILLES
Ctr Com Les Manéges 78000 Versailles
ouvert 7jours/7 RER C Versailles R.G
Tel: 01 39 53 30 30

STOCK GAMES METZ
80 en Fournirue
5700 Metz
Tel: 03 87 37 37 47

STOCK GAMES NANTES
9 Rue J.Jacques Rousseau
44000 Nantes
Tel: 02 40 48 13 14

STOCK GAMES LA DEFENSE
71 Avenue du Pr Wilson 92800
Puteaux M° RER La Défense
Tel: 01 49 06 96 08

STOCK GAMES MARSEILLE
207 rue de Rome 13006 Marseille
M° Castellane
Tel: 04 91 48 27 48

STOCK GAMES ENGHIEN
52 Rue du Gnl De Gaulle
95880 Enghien les Bains
Tel: 01 39 64 36 52

STOCK GAMES LE HAVRE
68 Bis Rue Paul Doumer
76600 Le Havre
Tel: 02 35 21 40 47

STOCK GAMES NICE
21 Boulevard Raimbaldi
06000 Nice
Tel: 04 93 13 00 10

BON DE COMMANDE *a retourner à :* **STOCK GAMES VPC** 3 Rue d' Arras 75005 Paris Tel : 01 46 33 07 83

STOCK GAMES
3615 STOCKGAMES

JEUX	CONSOLE	PRIX
Participation au frais de port		35 F
TOTAL A PAYER		

NOM : ________ PRENOM : ________
ADRESSE : ________
CODE POSTAL : ________ VILLE : ________
TEL : ________
JE JOINS AVEC MA COMMANDE
0 CHEQUE BANCAIRE 0 MANDAT LETTRE
*Frais de port : jeux 35 f - console : 50 f Tous nos produits sont expédiés en colissimo 24h/48h

Rapid Racer (suite)

Circuit 5 en journée
Entrez le code suivant : D, Espace, Espace, 5

Circuit 6 en journée
Entrez le code suivant : D, Espace, Espace, 6

Circuit 1 en soirée
Entrez le code suivant : N, Espace, Espace, 1

Circuit 2 en soirée
Entrez le code suivant : N, Espace, Espace, 2

Circuit 3 en soirée
Entrez le code suivant : N, Espace, Espace, 3

Circuit 4 en soirée
Entrez le code suivant : N, Espace, Espace, 4

Circuit 5 en soirée
Entrez le code suivant : N, Espace, Espace, 5

Circuit 6 en soirée
Entrez le code suivant : N, Espace, Espace, 6

Circuit miroir 1
Entrez le code suivant : M, Espace, Espace, 1

Circuit miroir 2
Entrez le code suivant : M, Espace, Espace, 2

Circuit miroir 3
Entrez le code suivant : M, Espace, Espace, 3

Circuit miroir 4
Entrez le code suivant : M, Espace, Espace, 4

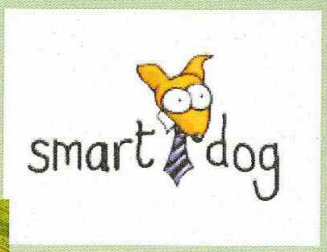
Circuit miroir 5
Entrez le code suivant : M, Espace, Espace, 5

Circuit miroir 6
Entrez le code suivant : M, Espace, Espace, 6

Tennis Arena

Cheat Ultime

Sur l'écran du logo "Smart Dog" faites les manipulations suivantes : ▲ ▼ ◀ ▶ Start.



Faites les manips' sur cet écran !

Voici la tenniswoman cachée...

... et le tennisman caché...

... et le court caché !

G-Police

Munitions illimitées et toutes les armes

Sur l'écran des armes (après le briefing) maintenez les boutons suivants enfoncés :
L1+L2+R1+R2+ ○ + △ + □ + ◀
Puis validez avec le bouton ✕ Un son vous informera que le tip est enclenché.

Les petites étoiles à gauche du menu des armes vous prouveront la validité du tip.

Mode Sirène

Entrez le code suivant dans le menu des passwords : WOOWOO

"Triche" apparaît pour confirmer que le bon code a été entré.

Les codes des niveaux

Mission 1 : MAGDAV
Mission 2 : DOLMAN
Mission 3 : SONAGAV
Mission 4 : ACEDUF
Mission 5 : JOJOGUN
Mission 6 : WENSKI
Mission 7 : SAEGGY
Mission 8 : MAZMAN
Mission 9 : DAZMAN
Mission 10 : DELUCS
Mission 11 : ANDOOOO

Vue plongeante sur les ennemis

Entrez le code suivant dans le menu des passwords : SUPACAM

NOUVEAUX CIRCUITS DANS FORMULA ONE 97

ÊTRE INDESTRUCTIBLE À WIPEOUT 2097

AVOIR PLEIN DE SOUS À SIM CITY 2000

LA SOLUTION DE WING COMMANDER IV

TOUS LES COUPS DE SOULBLADE

LA SOLUTION DE FINAL FANTASY VII

Des Solutions Complètes

TOUS LES COUPS DE TEKKEN 2

3615 PSNEWS

Le Serveur Officiel de PlayStation

1,29 F/mn

Des Astuces en pagaille

Des Milliers de Joueurs Interconnectés

SELECTIONNER LES NIVEAUX DE TOMB RAIDER

AVOIR LA VOITURE CACHÉE DE V-RALLY

LES CODES DE COMMAND & CONQUER

ASTUCES SUR CRASH BANDICOOT

LA SOLUTION COMPLÈTE DES CHEVALIERS DE BAPHOMET

TOUTES LES ARMES DE DOOM

SOLUTION COMPLÈTE DE RESIDENT EVIL

LES CODES DES NIVEAUX DE CROC

L'Odyssée d'Abe

Sauter les niveaux

Sur l'écran-titre maintenez R1 puis faites

Effectuez les manipulations sur cet écran.

Faites ▲ ou ▼ pour sélectionner votre niveau.

Voir toutes les démos

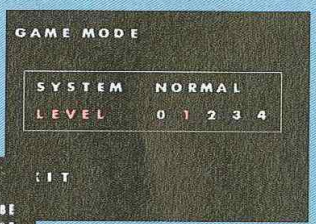
Sur l'écran-titre maintenez R1 puis faites

Kurushi

Stage 5 du Niveau 1

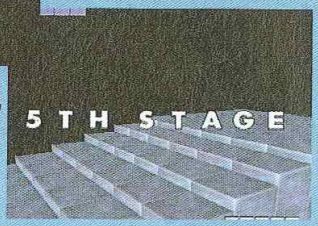
Dans le menu des options, choisissez "Game Mode" puis réglez "Level" en le mettant sur "1". Allez ensuite dans le menu "Rule" puis mettez le curseur sur "Démo 1". Faites R1+R2+L1+L2 puis validez avec un bouton, vous accéderez alors directement au stage 5.

Réglez "Game Mode" sur cet écran.



Maintenez les boutons sur ce menu.

Et voilà !



Stage Final du Niveau 1

Dans le menu des options, choisissez "Game Mode" puis réglez "Level" en le mettant sur "1". Allez ensuite dans le menu "Rule" puis mettez le curseur sur "Démo 3". Faites R1+R2+L1+L2 puis validez avec un bouton, vous parviendrez alors directement au stage final du niveau 1.

Stage 5 du Niveau 2

Dans le menu des options, choisissez "Game Mode" puis réglez "Level" en le mettant sur "2". Allez ensuite dans le menu "Rule" puis mettez le curseur sur "Démo 1". Faites R1+R2+L1+L2 puis validez avec un bouton, vous accéderez alors directement au stage 5 du niveau 2.

Stage Final du Niveau 2

Dans le menu des options, choisissez "Game Mode" puis réglez "Level" en le mettant sur "2". Allez ensuite dans le menu "Rule" puis mettez le curseur sur "Démo 2". Faites R1+R2+L1+L2 puis validez avec un bouton, vous entrerez alors directement au stage final du niveau 2.

Stage 5 du Niveau 3

Dans le menu des options, choisissez "Game Mode" puis positionnez "Level" sur "3". Allez ensuite dans le menu "Rule" puis mettez le curseur sur "Démo 1". Effectuez R1+R2+L1+L2 puis validez avec un bouton, vous arriverez alors directement au stage 5 du niveau 3.

Stage Final du Niveau 3

Dans le menu des options, choisissez "Game Mode" puis réglez "Level" en le mettant sur "3". Rendez-vous ensuite dans le menu "Rule" puis mettez le curseur sur "Démo 3". Faites R1+R2+L1+L2 puis validez avec un bouton, vous accéderez alors directement au stage final du niveau 3.

Stage 5 du Niveau 4

Dans le menu des options, choisissez "Game Mode" puis réglez "Level" en le mettant sur "4". Allez ensuite dans le menu "Rule" puis mettez le curseur sur "Démo 1". Faites R1+R2+L1+L2 puis validez avec un bouton, vous accéderez alors directement au stage 5 du niveau 4.

Stage Final du Niveau 4

Dans le menu des options, choisissez "Game Mode" puis réglez "Level" en le mettant sur "4". Allez ensuite dans le menu "Rule" puis mettez le curseur sur "Demo 3". Effectuez R1+R2+L1+L2 puis validez avec un bouton, vous accéderez alors directement au stage final du niveau 4.

Time Crisis

Munition et crédits infinis, 9 vies

Sur l'écran-titre, tirez deux fois sur le trou du "R" de "Crisis" puis deux fois sur le centre de la croix du viseur à droite du titre. Un menu apparaîtra de suite, vous permettant de modifier le nombre de crédits et de vies.

BULLETIN D'ABONNEMENT

à retourner accompagné de votre règlement dans une enveloppe affranchie à :
PLAYSTATION MAGAZINE - TSA 20224 - 92887 NANTERRE CEDEX 9

PS068

Oui, je profite de votre offre

1 ☐ 1 an (11 N° de PlayStation) = **439 F** au lieu de 539 F, soit **2 N° gratuits !**

2 ☐ 6 mois (6 N° de PlayStation) = **245 F** au lieu de 294 F, soit **1 N° gratuit !**

pour :

A ☐ m'abonner

B ☐ abonner un(e) ami(e)

Voici mes coordonnées : (à remplir si vous avez coché la case A ou/et B)
Nom : ..... **Prénom :** .....
Adresse : .....
.....
Code postal : ☐☐☐☐☐ **Ville :** .....

Date de naissance : ☐☐ ☐☐ 19☐☐

Voici les coordonnées de mon ami(e) : (à remplir si vous avez coché la case B)
Nom : ..... **Prénom :** .....
Adresse : .....
.....
Code postal : ☐☐☐☐☐ **Ville :** .....

Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation, par :
☐ Chèque
☐ Carte bancaire n° ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐
Expire le ☐☐ ☐☐

Signature obligatoire :

Offre valable 2 mois et réservée à la France métropolitaine. Tarif étranger (bateau) : 6 mois = 278 F/ 1 an = 499 F. Tarif étranger par avion sur demande au : 01 44 89 41 16 ou par courrier à PLAYSTATION abonnements - TSA 20215 - 92887 NANTERRE CEDEX 9
Conformément à la Loi Informatique et Liberté du 06.01.78 (Art. 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez recevoir des propositions d'autres entreprises. Si vous ne le souhaitez pas, écrivez-nous.

Overboard !

Les codes des niveaux

Niveau 2 : Bateau, Crâne, Poisson, Ancre, Bateau, Ancre.
Niveau 3 : Bateau, Ancre, Crâne, Bateau, Ancre, Poisson.
Niveau 4 : Crâne, Bateau, Poisson, Ancre, Ancre, Bateau.
Niveau 5 : Poisson, Poisson, Ancre, Bateau, Crâne, Ancre.
Niveau 6 : Crâne, Ancre, Ancre, Poisson, Ancre, Bateau.
Niveau 7 : Poisson, Ancre, Bateau, Bateau, Bateau, Crâne.
Niveau 8 : Ancre, Poisson, Bateau, Crâne, Crâne, Poisson.
Niveau 9 : Bateau, Crâne, Crâne, Poisson, Ancre, Crâne.
Niveau 10 : Poisson, Crâne, Ancre, Poisson, Crâne, Poisson.
Niveau 11 : Poisson, Poisson, Bateau, Crâne, Poisson, Bateau.

Niveau 12 : Bateau, Ancre, Bateau, Poisson, Ancre, Poisson.
Niveau 13 : Crâne, Crâne, Ancre, Bateau, Poisson, Poisson.
Niveau 14 : Bateau, Ancre, Crâne, Poisson, Poisson, Ancre.
Niveau 15 : Crâne, Bateau, Crâne, Crâne, Poisson, Bateau.
Niveau 16 : Bateau, Poisson, Bateau, Poisson, Bateau, Ancre.
Niveau 17 : Ancre, Bateau, Poisson, Crâne, Poisson, Bateau.
Niveau 18 : Poisson, Bateau, Ancre, Crâne, Bateau, Poisson.
Niveau 19 : Bateau, Poisson, Crâne, Ancre, Ancre, Crâne.
Niveau 20 : Crâne, Bateau, Ancre, Poisson, Bateau, Crâne.

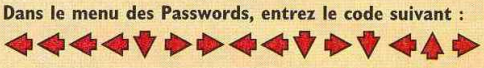
Croc : Legend of the Gobbos

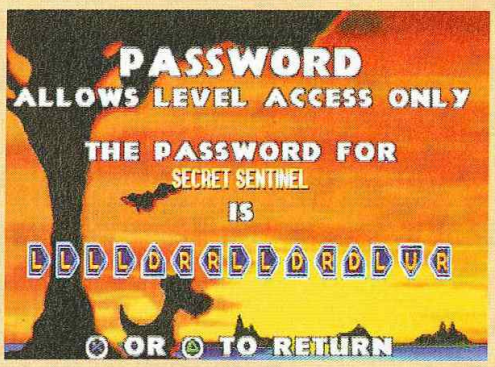
Sauter les niveaux

Dans le menu des Passwords, entrez le code suivant :

Accéder à tous les secrets et au dernier niveau

Dans le menu des Passwords, entrez le code suivant :





Machine Hunter

Les codes des niveaux

Niveau 2 : HIABY_EUHQ
Niveau 3 : FQAJA*EQPR
Niveau 4 : CYQJQIDMQQ
Niveau 5 : BEBBQQAYRQ
Niveau 6 : ZNBRRHAQNQ
Niveau 7 : AQRDYOGA!B
Niveau 8 : A!RIIYCAWQ
Niveau 9 : AECDYDDQTB
Niveau 10 : QMSKQMDQ_B
Niveau 11 : AWCLI*HAMA
Niveau 12 : A?CMQXEA#R

Niveau 13 : IBTLIJEACB
Niveau 14 : QMDEIVFMRR
Niveau 15 : QQDNIDEAIQ
Niveau 16 : I?DVK?HQWB
Niveau 17 : ACE!KYDYLR
Fin : AMUIIFC!EQ

Pandemonium 2

31 Vies

Entrez le code suivant dans le menu des passwords : IMMORTAL

3617 GAME OVER

Sans payer par chèque ni par CB

Recevez les nouveautés grâce au minitel

1. Connectez vous sur minitel 3617 GAME OVER.
2. Laissez vos coordonnées.
3. Faites votre choix.
4. Nous vous l'envoyons chez vous.
5. Vous n'envoyez ni chèque ni CB, vous ne payez que la communication

DEJA 10 000 CLIENTS SATISFAITS!!!

50 TITRES DISPOS EN 48 H :

NOUVEAUTÉS
- Oddworld
- transport Tycoon
- Formula 1 97
- Parappa the Rapper
- Nuclear Strike
- Croc
- Mass Destruction
- Rapid Racer
- Battle Arena Toshinden 3

- Soulblade
- Jet rider
- Cool boarders
- 2Xtreme
- Porsche challenge
- Superstar Soccer PRO
- V-Rally
- Etc...

*dans la limite des stocks disponibles

PC CDrom

PlayStation™

*Vous ne payez que la communication pour commander vos jeux, le temps de consultation varie suivant le produit commandé (5,57 F/mn).
Conformément à la loi informatique et liberté (num. 78-7 du 06/01/78) vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.
Playstation et le logo playstation sont des marques déposées de Sony Computer Entertainement Inc.

Nuclear Strike

5 Extra continues

Entrez le code suivant dans le menu des passwords : WARRIOR

4 Extra continues

Entrez le code suivant dans le menu des passwords : PHOENIX

Reconnaisance mode

Entrez le code suivant dans le menu des passwords : EAGLEEYE

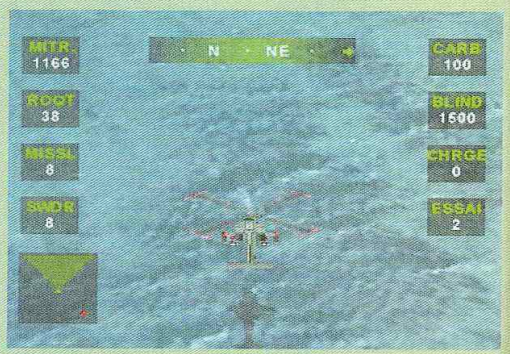
Réduire la consommation de fuel

Entrez le code suivant dans le menu des passwords : MPG

Stage secret

Entrez le code suivant dans le menu des passwords : LIGHTNING

Le stage secret se déroule en pleine mer.



Nightmare Creatures

Sélection du stage, incarner les monstres, continues illimitées

Entrez le code suivant dans le menu des passwords :

Un menu apparaîtra ensuite, vous permettant de paramétrer les astuces.

Vous voici transformé en monstre !

Codes des niveaux

Niveau 1 :

Niveau 2 :

Niveau 3 :

Niveau 4 :

Niveau 5 :

Niveau 6 :

Niveau 7 :

Niveau 8 :

Niveau 9 :

Niveau 10 :

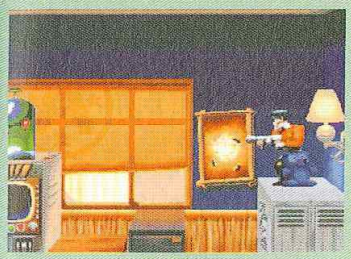
Niveau 11 :

Niveau 12 :

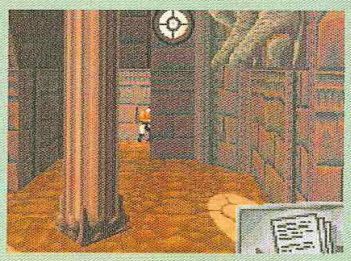
Niveau 13 :

Agent Armstrong

Commencez une partie puis dirigez-vous vers la pièce à droite (où se trouve un ours en peluche sur une armoire). Placez-vous en haut de l'armoire afin de vous positionner à côté de l'ours en peluche, puis pressez sur le bouton ○. Une détonation se fera entendre. Sortez ensuite de la pièce en allant sur votre gauche puis entrez dans la première salle qui se trouve en face de vous (celle qui est masquée par une colonne). Une fois à l'intérieur, pressez encore sur le bouton ○. Ressortez de cet endroit pour vous diriger sur la gauche : un cube vous permettra d'atteindre une plate-forme en hauteur. Pénétrez dans la pièce à droite, des ours en peluche s'y trouvent. Ressortez de ce lieu pour commencer une partie.Vous pourrez désormais activer les cheats suivants pendant le jeu, sans faire la pause.



1 Une fois à cet endroit, faites ○



2 Rendez-vous ensuite en ce lieu puis pressez une nouvelle fois ○

3 Montez sur cette plate-forme afin d'accéder au balcon.

4 Vous voici dans un endroit caché.

Obtenir toutes les armes

Faites les manipulations suivantes avec la seconde manette durant le jeu (sans faire la pause) :

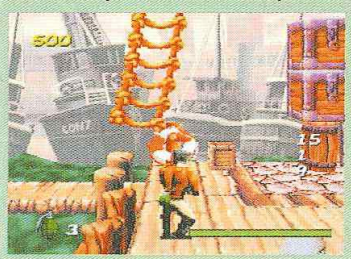
○ ○ ○ △ △ ✕ ✕

"99" s'affiche près de l'icône des armes.

Sélection du stage

Faites les manipulations suivantes avec la seconde manette durant le jeu (sans faire la pause) :

△ △ △ △ □ □ □ ✕ ✕ ✕ ○ Pour passer d'un niveau à un autre il suffira que vous pressiez Select pour faire apparaître de petits chiffres à gauche de l'écran. Faites ensuite L2 pour finir automatiquement le niveau commencé.



Pressez Select afin de faire apparaître les chiffres à droite.

Pressez ensuite le bouton L2.

Invulnérabilité

Effectuez les manipulations suivantes avec la seconde manette durant le jeu (sans faire la pause) :

✕ ✕ ✕ ✕ △ ○ ✕ □

L'ESPACE DÉMO ULTIMA :

8 BORNES DE DEMOS PLAYSTATION GRATUITES ET PERMANENTES POUR DÉCOUVRIR LES NOUVEAUTES EN EXCLUSIVITÉ !

PROCHAINEMENT :

- CRASH BANDICOOT 2
- FIFA 98
- NASCAR 98
- MOTO RACER
- TEST DRIVE 4
- NBA 98
- TOMB RAIDER II
- DUKE NUKEM 3D
- TENNIS ARENA
- PANDEMONIUM 2
- MDK
- STREET FIGHTER FX
- FORMULA ONE 2
- G. POLICE
- TOCA TOURING

DEMANDEZ LES DATES DES JOURNÉES-DÉMOS DE CHAQUE JEUX AU :

01 43 38 96 31

ULTIMA
ON A TOUT A GAGNER

5,Bd VOLTAIRE PARIS 75011

Pour lequel de ces PlayStation CI

Final Fantasy VII

PlayStation

SQUARESOFT

© Squaresoft

GAGNEZ
DES JEUX FF
CRASH BANDI
SUR 3615
PSNEW
1,29 F/mn

3615 PSNEWS : DES SOLUTIONS COMPLÈTES DE JEUX, DES MILLIERS DE CODES P

2 Hits

craquerez-vous ?

Crash Bandicoot 2

PlayStation™

NAUGHTY DOG

UNIVERSAL
UNIVERSAL INTERACTIVE STUDIOS

SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT

Les logos et visuels sont propriétés de leurs ayants droits respectifs.

ERS DE CODES POUR TRICHER, ET TOUS LES TESTS DE PLAYSTATION MAGAZINE

Les démos de Noël

Non, le Père Noel n'est pas une ordure ! D'ailleurs, comment serait-ce possible vu les 7 démos qu'il a amenées avec lui dans sa hotte de fin d'année? Pour Tomb Raider II, le Hit en puissance, on vous a meme concocté une mini-solution pour éviter de vous perdre dans le premier niveau ! Quant aux autres démos, elles aussi inédites, elles vous combleront assurément de joie ! Alors, comme on dit de par chez nous : Joyeux Noel... avec PlayStation Magazine !

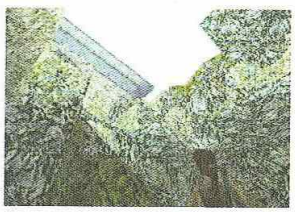
TOMB RAIDER II

EDITEUR : EIDOS INTERACTIVE
GENRE : ACTION/ EXPLORATION 3D
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE SUR UN NIVEAU (NIVEAU 1) POUR 1 JOUEUR

La suite des extraordinaires aventures mouvementées de Lara Croft, ni plus ni moins, dans le lecteur de votre PlayStation, via ce CD de démo vous proposant le niveau 1 dans sa quasi totalité ! Ça c'est vraiment "palace" ! Et puis, si vous craquez nerveusement sur la difficulté du soft, vous pourrez même zyeuter du côté de notre petite soluce histoire de rester dans la convivialité du mag... Bon courage donc...

CONTROLES :
- ▢ : Sauter
- Maintenir ▢ : Nager
- △ : Dégainer les armes
- ○ : Roulade
- ✕ : Tirer / Escalader
- L1+Direction : Changement de vue
- L2 : Eclairer la pièce
- Maintenir R1 : Marcher
- Maintenir R2+Direction : Marcher de côté
- Maintenir ▢+✕ : Sauter et s'accrocher
- Select : Quitter
- Start : Menu pause

PETIT COUP DE POUCE :



1. Vous devez sortir de la grotte en escaladant les rochers.

2. Pour cela, allez tout droit vers le mini-lac. Tuez le tigre .

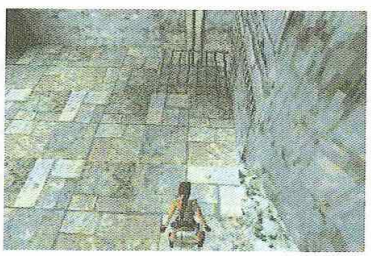
3. Traversez le mini-lac puis escaladez la plate-forme.

4. Allez tout droit puis tournez à gauche, vous apercevrez une autre plate-forme au loin. Sautez vers elle pour y accéder.

5. Une fois cela effectué, dirigez-vous tout droit puis escaladez le mur.

6. Lorsque vous serez à son sommet, prenez votre élan pour sauter vers le plateau qui se trouve à votre droite.

7. Escaladez ensuite une série de petits rochers, puis une fois au sommet, prenez votre élan pour sauter vers la plate-forme sur votre gauche.

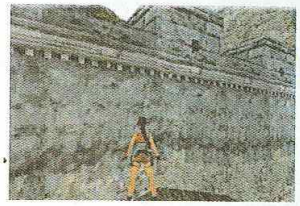


8. Escaladez-là. Vous arriverez alors à l'intérieur du château. Empruntez la trappe de droite, ce qui vous fera tomber dans l'eau. Sortez de l'eau puis gagnez le promontoire à droite.

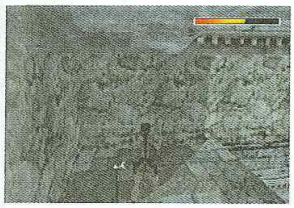
16. Continuez les fléchettes p terre ferme.

9. Prenez encore votre élan pour sauter vers la porte-levier qui vous fait face et qui, une fois atteinte, vous donnera la possibilité d'ouvrir la porte principal de la pièce.

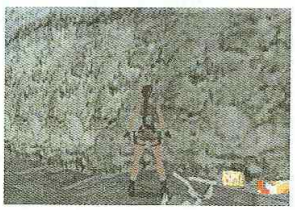
10. L'ouverture donne sur une terrasse. Tuez les trois vautours, puis laissez-vous tomber en bas à droite dans le lac. Au fond se trouve la clef qui ouvre la porte de l'autre bout de la terrasse.



11. Remontez en empruntant les rochers en hauteurs en prenant soin de tuer auparavant le tigre et le vautour.



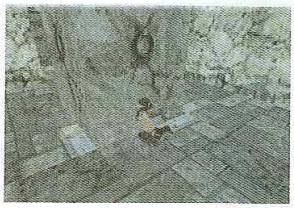
13. Utilisez l'échelle, en haut se trouve la clef qui ouvre la porte donnant dans la pièce suivante : tuez les araignées qui s'y terrent.



14. Près du squelette se trouve un sac de soin qui vous remettra toute votre jauge de vie.

12. Ouvrez la porte, puis butez toutes les araignées.

15. Allez vers l'énorme cube, puis tirez-le en maintenant ⊗+▼. Le passage est découvert.



16. Continuez tout droit en vous suspendant au mur afin d'éviter les fléchettes puis laissez-vous tomber dans l'eau pour regagner la terre ferme.

17. L'affaire va se corser ici : courez (pour ne pas déclencher le piège au sol) tout droit puis tournez tout de suite à gauche, deux boules imposantes vous suivent.

18. Sautez au-dessus des pics pour ne pas finir embroché, puis tournez à gauche pour arriver à une pièce.

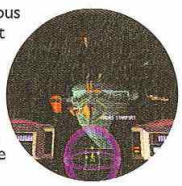
19. Avant que les murs ne vous aplatissent, escaladez le mur qui se situe au milieu de la pièce pour accéder à l'ouverture d'un couloir. C'est fini !

ATTENTION !
Vous l'aurez sans doute remarqué : la relative difficulté de la démo de TR II est due en grande partie au fait qu'on ne puisse pas sauvegarder en cours de jeu. Les autres niveaux ne sont heureusement pas du même tonneau... jusqu'au stage 8 ! Après...

COLONY WARS

EDITEUR : PSYGNOSIS
GENRE : SHOOT 3D
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE SUR UNE MISSION (MISSION 1) POUR 1 JOUEUR

Mieux que Darklight Conflict, Colony Wars vous séduira par sa réalisation phénoménale et son ambiance proche de la trilogy de Star Wars. Un grand moment d'action spatial. donc, accompagné de musiques dignes des grands orchestres philharmoniques. Pensez à utiliser l'anti-bouclier avant de réduire en cendres vos ennemis au laser. Vous pouvez vous référer au test qui se trouve dans ce numéro pour plus de détails.

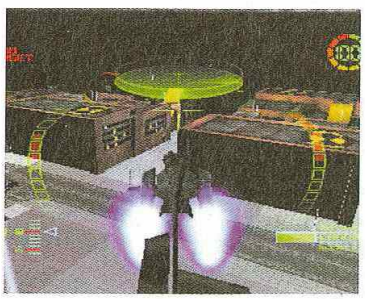


CONTROLES :
⊗ : Tirer
▣ : Changer d'arme
○ : Arme spéciale
L2-R2 : Looping
R1 : Accélérer vers l'avant
L1 : Accélérer vers l'arrière
Start : Pause
Select : Changer de vue
Maintenir Start+Select : Quitter

G-POLICE

EDITEUR : PSYGNOSIS
GENRE : SHOOT 3D
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE SUR UN SECTEUR (NIVEAU 1) POUR 1 JOUEUR

Dur dur d'être policier, surtout lorsque le taux de criminalité est de l'ordre de 80%. C'est la raison pour laquelle, grâce à votre hélicoptère futuriste sophistiqué hyper-armé vous aurez la difficile tâche d'éliminer les fauteurs de troubles du secteur 1. Sensation de vertige garantie, le soft est compatible avec le paddle analogique. Vous pouvez zyeuter du côté des travellings de PlayStation Mag' 14 pour plus de renseignements au sujet du très musclé G-Police.

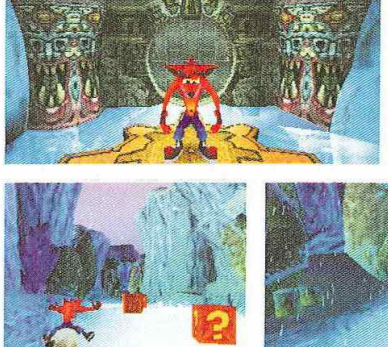


CONTROLES :
▲ : Monter le nez de l'appareil
▼ : Descendre le nez de l'appareil
⊗ : Tirer
▣ : Freiner / Reculer
○+▼ : Choisir une arme
△ : Accélérer
L1 : Monter
L2 : Descendre
L1+L2 : Maintenir une altitude constante
Select : Changer de vue
R1 : Locker la cible
Start : Quitter par le menu

CRASH BANDICOOT 2

EDITEUR : NAUGHTY DOG / SONY C.E.
GENRE : PLATE-FORME
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE SUR UN NIVEAU (NIVEAU 1) POUR 1 JOUEUR

Le héros le plus flippé des jeux de plate-forme sur PlayStation revient dans des péripéties encore plus loufoques. Dans cette démo de Crash Bandicoot 2, vous traverserez un parcours jonché d'obstacles sur le dos d'un ours à une vitesse ahurissante. Prenez soin de ne pas finir au fond d'un fossé ou d'un lac gelé. Un jeu qui mettra vos réflexes en action ! Pour rester dans le feu de l'actualité vous pouvez vous reporter au travelling qui se trouve dans ce numéro ! Et voilà !



CONTROLES :
- ⊗ : Sauter
- ▣ : Tourbillonner
- ● : Se baisser
- △ : Faire apparaître le menu
- Select ou Start : Quitter

OVERBOARD !

EDITEUR : PSYGNOSIS
GENRE : BATAILLE DE NAVIRES
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE SUR UNE ARENE POUR 2 JOUEURS

C'est la seconde démo d'Overboard qui est entre vos mains ! Si l'ancienne version ne proposait que le jeu à un joueur, c'est avec un plaisir non dissimulé que vous bénéficierez cette fois-ci des joies de la bataille navale à deux. Affrontez votre ami sur une aire maritime de combat en utilisant les options et les différentes armes redoutables qui équipent votre navire. Le test d'Overboard se trouve dans le numéro 14 de PlayStation Mag' si vous désirez plus d'informations... Alors, à l'abordage !

CONTROLES :
- R1 : Accélérer
- ▲ : Boost
- ▼ : Freiner / Tourner rapidement
- ⊗ : Tirer à gauche
- ● : Tirer à droite
- ▣+Direction : Tir rapide
- R2 : Arme spéciale
- L2 : Anti-arme spéciale
- Start : Pause
- Select : Quitter

MACHINE HUNTER

EDITEUR : EIDOS INTERACTIVE
GENRE : SHOOT
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE SUR UN STAGE POUR 1 JOUEUR

Machine Hunter est un shoot qui rappelle le très préhistorique "Smash T.V." en arcade. En tout cas, le principe de jeu est le même : vous incarnez un gars qui hait le genre humain et qui le montre aisément en canardant tout ce qui se trouve à l'écran. Une démo qui aura le mérite de vous défouler après une partie de Tomb Raider II par exemple...

CONTROLES :
- ▣ : Tirer à gauche
- ● : Tirer à droite
- ⊗ : Tirer en bas
- △ : Tirer en haut
- Start : Menu des options
- Maintenir Start+Select : Quitter

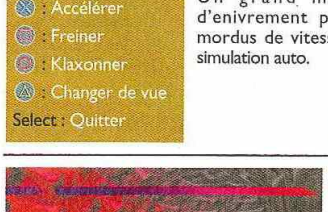
TOCA TOURING CAR

EDITEUR : CODEMASTERS
GENRE : SIMULATION AUTOMOBILE
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE SUR UN CIRCUIT (CIRCUIT DE DONINGTON) POUR 1 JOUEUR

Le jeu de caisse à la réalisation étonnante vous invitera à la pratique du Grand Tourisme, une course de voitures aux moteurs gonflés. Plusieurs vues ainsi que des conditions météo aléatoires seront au programme de ce CD de démo qui vous offrira la possibilité de piloter sur le circuit de Donington en Angleterre. Un grand moment d'enivrement pour les mordus de vitesse et de simulation auto.

CONTROLES :
- ⊗ : Accélérer
- ▣ : Freiner
- ● : Klaxonner
- △ : Changer de vue
- Select : Quitter

BETWEEN THE EYES



EDITEUR : JEU YAROZE
GENRE : COURSE 3D "SPACE"
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE SUR 16 CIRCUITS POUR 1 JOUEUR

Plus "space" que ça, tu meurs ! Ce soft Yaroze élaboré par des programmeurs en herbe vous convie à un trip étrange, mélange entre une démo et un soft de course cosmique style "Pop Art"... Un total de seize circuits plus évanescents les uns que les autres vous feront vivre des expériences extra-corporelles... Une démo décidément pleine de surprises.

CONTROLES :
- ⊗ : Accélérer
- △ : Changement de vue
- L1 : Vue arrière
- Start : Menu pause
- Maintenir Start+Select : Quitter

BULLETIN D'ABONNEMENT

à renvoyer accompagné de votre règlement dans une enveloppe affranchie à : Service Abonnements PlayStation - TSA 20215 - 92887 NANTERRE CEDEX 9

PS077

Oui,

[1] ☐ je m'abonne [2] ☐ j'abonne un(e) ami(e)

Pour 6 mois (6 n°) à PlayStation. Je recevrai (et/ou mon ami(e) recevra) en plus le jeu **Final Fantasy VII** pour un montant global de **549 F** (par abonnement) au lieu de ~~693 F~~, soit une économie de 144 F !

Voici mes coordonnées : *(à remplir si vous avez coché la case 1 ou/et 2)*
Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Code postal : ☐☐☐☐☐ Ville : .....
Date de naissance : ☐☐ ☐☐ 19☐☐

Voici les coordonnées de mon ami(e) : *(à remplir si vous avez coché la case 2)*
Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Code postal : ☐☐☐☐☐ Ville : .....

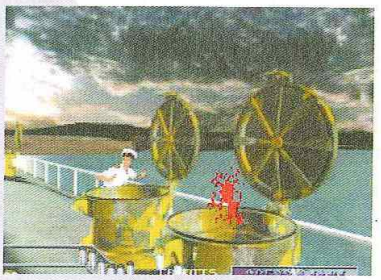
Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation, par :
☐ Chèque
☐ Carte bancaire n° ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐
Expire le ☐☐ ☐☐

Signature obligatoire :

Offre valable 2 mois et réservée à la France métropolitaine.
Vous pouvez acquérir séparément les 6 numéros de PlayStation au prix unitaire de 49 F, et le jeu Final Fantasy VII au prix de 399 F, plus 16 F de frais de port et d'emballage. Délai de livraison de votre jeu : 4 à 5 semaines après réception de votre abonnement.
Conformément à la Loi Informatique et Liberté du 06.01.78 (Art. 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez recevoir des propositions d'autres entreprises. Si vous ne le souhaitez pas, écrivez-nous.

Court métrage

Les éditeurs tentent comme chaque fois de nous passer quelques horreurs dans la vague des excellents jeux de fin d'année. Les courts-métrages sont toujours là, et comme vous pourrez le constater, rares sont ceux qui atteignent la moyenne pour Noël !



EDITEUR : ATARI
DÉJA DISPONIBLE

Maximum Force

Maximum Force, mhhh... Quelle puissance dans le titre. Shooting game tiré de l'arcade, ce jeu possède un rendu film assez peu convaincant (avec décors et personnages digitalisés). Laid, Maximum Force ne se rattrape même pas par son originalité ou le fun de son action. C'est hyper classique, hyper moyennement réalisé et, au final, hyper ennuyeux à jouer. Même à deux. Pfff... J'ai écrit trois lignes sur ce jeu et je ne sais déjà plus quoi raconter. La médiocrité ne m'a jamais inspiré...

4/10

6/10

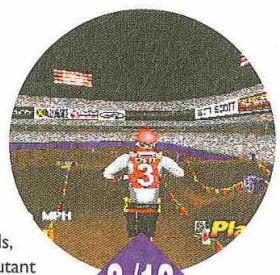
The Last Report

Il est plutôt rare que deux jeux d'un même genre, jusque-là plutôt oubliés par les éditeurs, sortent le même mois. Avec Versailles (cf. travelling), et The Last Report, vous voilà dans la peau d'enquêteurs projetés à deux époques différentes. TLR n'est certes pas très beau graphiquement, semblant même carrément venir d'un autre âge vidéo-ludique, mais les passionnés d'aventure (plutôt statique, malgré quelques animations de synthèse) découvriront une toute autre façon de jouer. L'intrigue et les résolutions d'énigmes sont d'un niveau plutôt ardu. Un style incomparable à base d'icônes (mais qui ne se joue pas à la souris !) à ne réserver qu'aux amateurs...

EDITEUR : MICROIDS
DISPONIBLE EN DÉCEMBRE 1997

EDITEUR : PLAYMATES INTERACTIVE
DISPONIBLE EN DÉCEMBRE 1997

VMX Racing



Amateurs de moto-cross, gare à vous ! Contrairement à ce que pourrait laisser présager les images présentées ici, VMX Racing est loin d'être le simulateur que l'on attendait. Il faut dire qu'après Moto Racer, il était plutôt difficile de faire mieux. Mais facile de faire pire, visiblement. Vraiment pire ! Graphiquement, on dirait de la mayonnaise étalée sur des épinards, le clipping est présent sur les 6 circuits du jeu, et la moto obéit autant qu'un taureau sauvage monté par un cowboy. Bref, un mauvais rêve à oublier très vite. Euh... on parlait de quoi docteur?

3/10

EDITEUR : GT INTERACTIVE
DÉJÀ DISPONIBLE

Bugriders : Race of Kings

1/10

Quel courage ! Les développeurs ont pris un sacré risque en appelant leur jeu Bugriders. Une mauvaise blague de la part de ces messieurs du marketing après un brainstorming conclu à la hâte peut-être? Au moins ce titre a le mérite de ne pas tromper sur la marchandise : jeu de course très inspiré dans lequel vous chevauchez des libellules géantes, Bugriders ne retiendra votre attention que pendant une moitié de partie... Le temps de vous heurter à la maniabilité insupportable de vos insectes et à l'effroyable spectacle offert par la 3D, d'une laideur innommable. Belle performance.

3/10

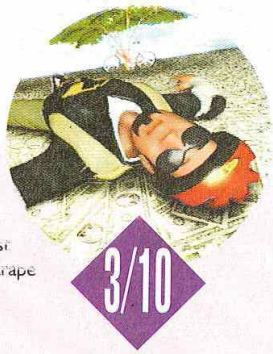
Air Race

EDITEUR : THQ
DÉJÀ DISPONIBLE

Après les bugs : les avions ! Air Race vous propose effectivement de prendre le manche à balais d'une dizaine de vieux coucous issus de la Seconde guerre mondiale et de concourir contre 11 adversaires sur 4 circuits aériens tortueux. Tout irait pour le mieux si la réalisation de ce soft au concept des plus sympathiques ne souffrait pas de défauts pour le moins désagréables : saccade du scrolling, 3D grossière, clipping monstrueux et mode multijoueur atrophié ! Un idée originale qui méritait décidément plus de soin.

EDITEUR : BMG INTERATIVE
DISPONIBLE EN DÉCEMBRE 1997

Courier Crisis



3/10

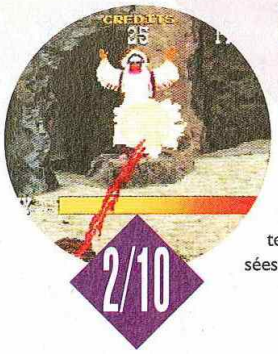
Incarner un coursier, quel pied ! Adolescent plein de fougue, vous sillonnez les rues de la ville à la recherche des gens du peuple qui vous hèlent pour réclamer leur désiré journal. Et puis quoi d'autre? Pas grand chose. Vous pouvez effectuer des bonds immenses au dessus des véhicules en faisant de piteuses acrobaties, vous faites tomber les gens par terre, certains vous frappent, des clébards s'en prennent à vous... C'est très modérément divertissant et la réalisation, assez piteuse, ne rattrape rien. Un paperboy raté quoi, comme toujours avec les paperboy.

4/10

Judge Dredd

EDITEUR : GREMLIN
DÉJÀ DISPONIBLE

Les jeux de tir se ramassent à la pelle ce mois-ci, et de la pelle à la poubelle... il n'y a qu'un pas ! Jouant dans la même cour que Maximum Force, JD se révèle tout aussi pitoyablement réalisé. Vous incarnez l'homme qui ne sourit jamais, le gun au poing, et vous dégommez du méchant mal digitalisé. A chaque tir, un curseur rémanent disparaît progressivement sur l'écran. C'est super désagréable, surtout quand on joue à deux. Donc on oublie et on va plutôt faire un tour du côté de Time Crisis. Sinon, si on aime Judge Dredd et les jeux mal réalisés, c'est assez cool.



Lethal Enforcers

Lethal Enforcers est un jeu de tir d'une laideur tellement abominable que l'on a presque l'impression que c'est voulu. A ce niveau, se dit-on, ce doit être de l'art... Eh bien non. Adaptation de l'arcade, Lethal Enforcers regroupe les deux épisodes de la série. Vous pourrez donc, seul ou à deux, flinguer du méchant dans une banque, un aéroport, ou encore un saloon de western. C'est super mal digitalisé, les animations sont super mal décomposées et les musiques ridicules. Un jeu drôle et affligeant à la fois.

2/10

EDITEUR : KONAMI
DÉJÀ DISPONIBLE

EDITEUR : GT INTERACTIVE
DÉJÀ DISPONIBLE

Rampage World Tour

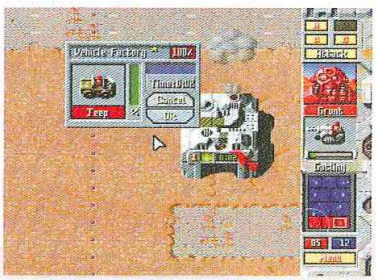
Pourquoi se fatiguer? On prend un jeu vieux de dix ans, on en fait une bête conversion et, sait-on jamais, on arrivera peut-être à en vendre quelques pièces, c'est bientôt les fêtes, ça devrait passer. Tel aurait pu être le schéma de pensée des développeurs lorsqu'ils ont décidé d'adapter Rampage sur PlayStation. Ce jeu de destruction pure dans lequel vous tenez le rôle de monstres géants à l'assaut des plus grandes villes du monde est un anachronisme vidéo-ludique avec réalisation et intérêt toutirikiki. "Avancer, casser, manger, avancer...", ça va bien cinq minutes, mais pas plus. Apparemment, ça ne risque pas d'être Noël pour tout le monde !

2/10

5/10

Z

Z est un jeu de stratégie en temps réel qui vous place à la tête d'une armée composée principalement de robots. Ici, il ne s'agit pas de détruire le camp adverse mais de conquérir des drapeaux. Original? euh, peut être, mais pas franchement amusant. En fait, Z est plus proche du jeu d'arcade déguisé que du réel jeu de stratégie. Mais le problème est que le gameplay est mal pensé, beaucoup trop dur et trop répétitif. Ajoutez à cela un graphisme sommaire, angulaire et sans grande saveur, et vous obtiendrez un jeu manquant cruellement d'intérêt. Reste les scènes cinématiques plutôt amusantes et bien faites, mais elles sont loin de nous faire oublier les faiblesses du jeu. C'est pourquoi on lui préférera dix fois, non, vingt fois, un Alerte Rouge ou bien un Warcraft.



EDITEUR : BITMAP BROTHERS
DISPONIBLE EN DÉCEMBRE 1997

EDITEUR : MIDWAY
DÉJÀ DISPONIBLE

Mortal Kombat Mythologies, Sub-Zero

Sous prétexte que nous avons aimé le premier pour son coté gore, Midway n'a pu s'empêcher de nous bassiner encore et encore avec d'incessantes suites à l'intérêt inversement proportionnel à leur numérotation. Je vous laisse donc imaginer à quel point ce nouvel épisode, orienté aventure - au scénario transcendant le concept même de l'insignifiance - est mauvais. Maniabilité exécrable, intérêt inexistant, énervement maximum. Les phases de jeu minables ne sauraient être rattrapées par des cinématiques dont les acteurs comme les costumes sont des exemples de non-crédibilité, et c'est sans doute au final le plus mauvais jeu du mois.

1/10

l'espace multimédia

Maintenant, le vendredi c'est souris...

PLUG'IN : 20H - 22H

les INTERNAUTES prennent la PAROLE : 22H - 24H

et tous les jours, PLUG'IN EXPRESS : 20H

ARNAUD CHAUDRON
FRANCIS ZEGUT

RTL

www.rtl.fr

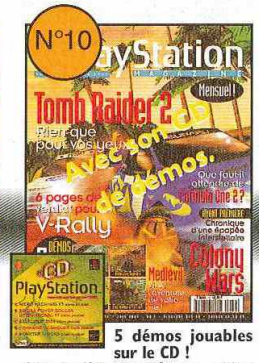
Complétez votre collection

4 démos sur le CD !
Sur le CD de démos : Adidas Power Soccer (jouable), Descent (jouable), Shellshock (jouable) et Resident Evil (rolling demo).
Making of : Les Chevaliers de Baphomet, Crash Bandicoot.
Castings : Tekken 2, Resident Evil, LBA 2...
Travellings : Olympic Games, Formula One, Fade to Black, Space Hulk, Bust-a-move 2...
Gros Plan : FFF
Versions Longues : Worms, Magic Carpet, Total NBA'96, FSPN Extremes Games, Total Eclipse Turbo...

Exclusif: TEKKEN 2 jouable
Sur le CD de démos : Fade to Black (jouable), Tekken 2 (jouable), V-CD, FFF (clip vidéo).
Making of : Tomb Raider, X2, Soviet Strike...
Travellings : Tekken 2, Time Commando, Blazing Dragons, Burning Road, Top Gun...
Gros Plan : NTM.
Versions Longues : Tekken 2, Dragon Ball Z, Return Fire, Need For Speed, Fade to Black, Descent...

Exclusif : la démo jouable de Porsche Challenge.
Sur le CD de démos : Destruction Derby 2 (jouable), Porsche Challenge (jouable), Tunnel B1 (jouable), The Presidents of the US (clip) et Coolboarders (rolling démo).
Making of : V-Rally, Agent Amstrong, Net Yaroze.
Castings : NFS 2, FF VII, Soul Blade, Moto Racer...
Travellings : Porsche Challenge, La Cité, Micro Machines V3, Total NBA'97, NBA in the Zone 2...
Gros Plan : The Presidents of the United States.
Versions longues : Firo & Klawd, Tomb Raider, C&C, WipEout 2097, Soviet Strike...

Exclusif : la démo jouable de Lifeforce Tenka.
Sur le CD de démos : Life force Tenka (jouable), Exhumed (jouable), Spider (jouable), Namco Smash court Tennis (jouable) et Excalibur 2555 AD (rolling démo).
Making of : Warcraft 2.
Castings : V-Rally, Resident Evil 2, Bushido Blade...
Travellings : Soul Blade, LBA, Vandal Hearts, Adidas PS, NFS 2, Jonah Lomu Rugby...
Gros Plan : Dominique Farrugia, Elie & Dieudonné.
Versions longues : Dark Forces, Disruptor, Fifa 97, Perfect Weapon, Die Hard Trilogy, Lost Vikings 2, Porsche Challenge...



5 démos jouables sur le CD !
Sur le CD de démos : Micro machines V3 (jouable), Adidas Power Soccer international 97 (jouable), Excalibur 2555 (jouable), Command & Conquer (jouable), Monster Trucks (jouable).
Making of : Tomb Raider 2, Medievil, Formula One 97.
Castings : Batman & Robin, Abe's Odyssey, Colony Wars...
Travellings : V-Rally, ISS Pro, Swagman, Syndicate Wars...
Gros Plan : Sinclair, Silverchair.
Versions longues : Porsche Challenge, Excalibur, Test Drive Offroad, Soul Blade, Micro Machines V3...

Désolé ! Les numéros 1, 2, 6 et 7, ainsi que le numéro Hors-Série N°1, sont déja épuisés.

5 démos sur le CD !
Sur le CD de démos : Agent Armstrong (jouable), Speedster (jouable), Rage Racer (jouable), LBA (jouable).
Making of : Tomb Raider 2, Final Fantasy VII.
Castings : Ace Combat 2, Conquest Earth, Pandemonium 2...
Travellings : Explosive Racing, Rage Racer, Wing Commander IV, Actua Golf 2...
Gros Plan : Doberman, Buckshot Lefonque.
Versions Longues : Area 51, Need for speed 2, Burning Road, Pandemonium !, Soviet strike...

5 démos sur le CD : Actua Golf (jouable), Kurushi (jouable), Overboard (jouable), Rally Cross (jouable) et Hercule (vidéo).
Making of : Moto Racer.
Castings : Duke Nukem 3D, Colony Wars, Metal Gear Solid, Overboard...
Travellings : Formula One 97, Street Fighter Ex Plus Alpha, Parappa the Raper, Fantastic Four...
Gros Plan : Spicy Box, Masaya Matsuura (le père de Parappa !).
Versions Longues : Independence Day, Warcraft 2, Wing Commander IV, Grid Run, Contra : Legacy of War...

5 démos sur le CD : The Fantastic Four (jouable), Formula One'97 (jouable), Rapid Racer (jouable), Nightmare Creatures (jouable), Rosco Mc Queen (non jouable).
Making of : Tomb Raider 2, Alerte Rouge.
Castings : ECTS 97, Toca Touring Car, Nigtmare Creatures, Resident Evil, Dracula X ...
Travellings : L'Odyssée d'Abe, Moto Racer, Kurushi, Rapid Racer...
Gros Plan : Olivier Panis, Séverine Ferrer, Raggasonic.
Versions Longues : Nuclear Strike, V-Rally, Croc, Le Monde Perdu...

7 démos sur le CD : Final Fantasy VII (non jouable), Hercule (jouable), Les Chevaliers de Baphomet 2 (jouable), Test Drive 4 (jouable), Ace Combat 2 (jouable), Parappa the Rapper (jouable), Deathtrap Dungeon (non jouable).
Making Of : Men In Black.
Castings : Gran Turismo, Les Chevaliers de Baphomet 2, Messiah, Spawn, Net Yaroze, Colony Wars, Alerte Rouge, Toca Touring Car...
Travellings : Final Fantasy VII, Castelvania, NHL 98, G-Police, MDK, Tennis Arena...
Gros Plan : Cut Killer, Millionnième PlayStation. Versions Longues : Formula One'97, Hercule, Dynasty Warriors, Street Fighter Ex Plus Alpha...

Travelling : Tout Warcraft 2, le test complet, plus une aide de jeu détaillée pour tout connaître.
Un second volume de solutions, d'astuces et d'aides de jeu.
Les solutions de : Exhumed, Syndicate Wars, Porsche Challenge, ISS Pro, V-Rally, Excalibur 2555 AD, La Cité des Enfants Perdus, Wing Commander IV, Overblood, Vandal Hearts, Suikoden, Soul Blade, Tenka, Spider, Star Gladiator, Total NBA'97...

Faites vite!
Les anciens numéros de Playstation Magazine s'épuisent les uns après les autres...

Pour compléter votre collection, rédigez un chèque de 56 francs par numéro (49 F + 7 F de frais de port), sans oublier de préciser le ou les numéros que vous désirez recevoir. Libellez votre chèque à l'ordre de PlayStation Magazine et envoyez-le à l'adresse suivante :

PLAYSTATION MAGAZINE
SERVICE VPC BP21
10355 MARIGNY LE CHATEL CEDEX

Nom .....
Prénom .....
Adresse .....
.....
.....
.....
Code Postal |_|_|_|_|_|
Ville .....

☐ N°4 ☐ N°5 ☐ N°8 ☐ N°9 ☐ N°10
☐ N°11 ☐ N°12 ☐ N°13 ☐ N°14 ☐ HS N°2

Conformément à la loi Informatique et libertés du 06.01.78 (Art 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant.
Par notre intermédiaire, vous pouvez recevoir des propositions d'autres entreprises.
Si vous ne le souhaitez pas, écrivez-nous.

Petites annonces

Achat

Département 2
Achète sur PlayStation : Castlevania, Tomb Raider II, Formula One 97 : 200 Frs, Vandal Hearts, Warcraft 2 : 150 Frs ou autres à prix intéressants, vends ou échange Bushido Blade : 200 Frs, LBA 150 Frs, cherche CD démo PlayStation n°8 : 30 Frs. Tel au 03 23 58 51 63.

Département 6
Achète Die Hard Trilogy + Gun pour 200 Frs ou échange contre Pandemonium, Destruction Derby 2, WipEout 2097. Tel à Paul-Eric au 04 93 95 08 87 après 18 h.

Département 13
Achète CD démo PlayStation du n°2 au n°10 pour 25 Frs l'unité ou autres CD démos. Tel au 04 91 05 87 29 après 20 h à Eric.

Département 41
Achète CD n°6 du PlayStation Mag n°7 entre 15 et 35 Frs. Tel à Nicolas au 02 54 97 62 34.

Département 44
Achète PlayStation + manettes + cordon d'alimentation + péritel sans jeu, prend frais de port à ma charge, le tout à prix d'ami. Tel au 06 80 54 17 25.

Département 60
Achète Ace Combat 2, Tomb Raider 2, NHL 98, Final Fantasy VII, G-Police, Toca Touring Car, Croc, L'Odyssée d'Abe, Rock n' Roll Racing 2, Overboard!, Forsaken entre 150 et 200 Frs sauf FF VII 250 Frs, frais d'envoi à débattre. Tel au 03 44 57 09 17 à Benoît.

Département 75
Achète PlayStation avec manettes et MC à prix raisonnable. Tel à Erwan après 20 h au 01 43 72 47 52.

Département 91
Achète ou échange CD de démo (sauf CD PlayStation Mag), cherche CD du Club Spirit, recherche manette analogique, Overblood, échange PlayStation + jeux + manette contre N64 + jeu. Tel à Fabrice au 01 69 06 25 28.

Département 94
Achète jeux originaux Pal à prix raisonnable. Faire offre à Arnaud au 01 43 89 21 25 entre 17 et 19 h.

Contact

Département 1
Echange Myst, Crash Bandicoot, Tekken 2, Les Chevaliers de Baphomet, Formula One, Discworld, True Pinball, Magic Carpet, NFS contre V-Rally, MDK, LBA, Soviet Strike, Spider, Overblood, Syndicate Wars, Hercule, Croc. Tel au 04 79 81 11 47.

Département 12
Echange Tunnel B1, Need for Speed II, Soviet Strike, WipEout 2097, Alien Trilogy, Formula One, Andretti Racing, Porsche Challenge, Rayman, Raiden Project. Cherche Resident Evil, Actua Golf, Final Doom, Track and Field, Pro Pinball, V-Rally, Area 51 ou autres. Tel au 05 65 68 00 98.

Département 30
Echange volant + pédalier 300 Frs ou contre Negcon. Tel au 04 66 89 25 85 après 19 h.

Département 45
Echange Micro Machines V3 contre V-Rally, L'Odyssée d'Abe, Tomb Raider 2 ou I.BA. Tel au 02 38 41 00 81.

Département 60
Recherche correspondants fans de Resident Evil ou Final Fantasy 7. Damien Clut 29, rue Madame 60570 Laboissière en Thelle.

Département 62
Echange WipEout 2097, Crash Bandicoot, Tekken 2 contre Command and Conquer, Tomb Raider, Destruciton Derby 2, Les Chevaliers de Baphomet. Tel après 18 h au 03 21 95 99 10.

Département 69
Echange Micro Machines V3 contre Warcraft 2 ou Formula One, l'Odyssée d'Abe, Colony Wars, Final Fantasy VII, Alerte Rouge, Tomb Raider 2, échange CD de démos contre 2Extreme, Resident Evil ou autres jeux. Tel au 04 78 74 16 15.

Département 91
Echange Crash Bandicoot, Primal Rage, Gex, Cheesy, Mortal Kombat 3 contre Air Combat, Lucky Luke, International Moto Cross, Test Drive 4. Tel avant 20 h au 01 69 02 03 72.

Vente

Département 2
Vends Pandemonium 200 Frs, Formula One, Raging Skies, Fifa 97 : 200 Frs, Toshinden 2 : 150 Frs, Ridge Racer 80 Frs, recherche Wing Commander 4, hors-série n°1 de PlayStation Magazine. Kobby 06 69 20 46 13 ou tel au 03 23 57 47 17.

Département 2
Vends Rapid Racer 250 Frs, Crash Bandicoot 200 Frs, Track and Field 150 Frs, WipEout 100 Frs, Toshinden 80 Frs, Fifa 97 : 80 Frs, Formula One 250 Frs, 10 CD de démos : 100 Frs, volant et pédalier 250 Frs. Tel au 03 23 97 11 79 à David.

Département 2
Vends jeux Tomb Raider, Crash Bandicoot, Die Hard Trilogy, Resident Evil, Soviet Strike, Kileak the Blood, WipEout 2097, le lot de 7 jeux pour 900 Frs ferme, pas de vente séparée. Tel au 03 21 40 91 87 ou au 03 21 69 87 51.

Département 6
Vends Die Hard Trilogy à 170 Frs avec les codes les plus utiles. Tel à Jérémy au 04 93 45 41 88 après 19 h.

Département 8
Vends Assault Rigs 80 Frs, Magic Carpet 90 Frs, Alien Trilogy 90 Frs, Adidas Power Soccer 110 Frs, Doom 120 Frs, Track and Field 140 Frs, Pro Pinball 140 Frs, Formula One 140 Frs, Raging Skies 190 Frs, Tekken 2 : 190 Frs, volant et pédalier 350 Frs, le tout en tbe au 03 24 33 57 67 dans les Ardennes.

Département 9
Vends jeux : Odyssée d'Abe : 250 Frs, Little Big Adventure 150 Frs, Bushido Blade 200 Frs. Tel à Stéphane Chaudron au 03 23 58 51 63.

Département 10
Vends Dark Forces, Last Report 200 Frs pièce, 2 manettes à 150 Frs les 2. Tel à Manuel au 03 25 82 90 36.

Département 10
Vends Need for Speed 100 Frs ou échange contre Destruction Derby 1, échange aussi Nuclear Strike contre nouveauté. Tel à Cédric au 03 25 74 15 46 aux heures de repas.

Département 13
Vends volant + pédalier 250 Frs, échange Formula One 97 contre Time Crisis ou V-Rally ou contre Moto Racer. Tel à Rudy au 04 91 85 36 22.

Département 13
Vends Olympic Games 150 Frs, Destruction Derby 50 Frs sans boîte. Tel à Fabrice au 04 42 27 74 94.

Département 24
Vends Mortal Kombat Trilogy 200 Frs à débattre. Tel au 05 53 29 67 89 après 17 h à Thomas.

Département 24
Vends NFS 1 et 2, Porsche Challenge, Tobal n°1, Star Gladiator, Crash Bandicoot, Pandemonium 150 Frs. Tel au 05 53 30 21 51 de 19 h à 20 h 30.

Département 26
Vends ou échange MK3, Air Combat 150 Frs pièce, King of Fighters 95 sans notice entre 100 et 180 Frs, Soviet Strike à partir de 200 Frs. Tel à Florent au 04 75 51 15 82 le week-end.

Département 29
Vends Die Hard 3 : 250 Frs. Tel au 02 98 06 73 41 après 19 h.

Département 29
Vends Toshinden 3, Formula One 97 à 250 Frs pièce, échange possible contre hits récents. Tel à Arnaud au 02 98 39 22 18.

Département 29
Vends jeux Warcraft 2 entre 240 et 300 Frs, Sim City 2000 : 220 Frs à débattre, dans la région de Brest uniquement. Tel aux heures de repas à David au 02 98 49 60 32.

Département 31
Vends jeux : Namco Tennis Smash Court 150 Frs, Total NBA 96 : 150 Frs, Ridge Racer 125 Frs, Tomb Raider 200 Frs, Formula One 200 Frs ou 350 Frs les 2 (prix à débattre). Tel à Pierre au 05 61 26 89 63 après 19 h.

Département 31
Vends Tomb Raider 190 Frs, LBA 190 Frs, Pandemonium 200 Frs, WipEout 110 frs, Resident Evil 190 Frs. Tel à Romain au 05 61 54 15 36.

Département 31
Vends Croc 300 Frs, Firo GT Klawd 150 Frs, Crash Bandicoot 150 Frs, Blazing Dragons 180 Frs, D 150 Frs. Tel au 05 61 78 06 22.

Département 31
Vends Die Hard Trilogy + pistolet : 300 Frs. Tel au 05 61 07 25 81 à Xavier après 19 h.

Département 31
Vends Resident Evil 249 Frs, Legacy of Kain 259 Frs, Burning Road 215 Frs. Tel à Julien après 17 h au 05 61 92 26 09.

Département 34
Vends PlayStation + 2 pads + 1 MC + 6 jeux : Street Racer, Bust a Move 2, Power Serve, Resident Evil, Destruciton Derby, Tekken 2 : 2000 Frs. Tel au 04 67 73 82 25.

Département 34
Vends 5 jeux : Formula One, Road Rash, Pandemonium, Need for Speed 2, Porsche Challenge : 200 Frs pièce port compris, volant et pédalier Madcatz 350 Frs. Tel à Paul au 04 67 32 06 40.

Département 36
Vends Resident Evil, Time Commando, Smash Court Tennis, Legacy of Kain, Tomb Raider, Les Chevaliers de Baphomet, Crash Bandicoot de 100 à 200 Frs, cherche PlayStation Mag. Hors-série n°1. Tel après 19 h au 02 54 03 10 54 à Laurent.

Département 37
Vends volant Platinium Sound 300 Frs ou échange contre Fighting Force, Nightmare Creatures, et Ace Combat 2 300 Frs, Destruction Derby 2 : 260 Frs ou échange contre Sim City 2000, vends Air Combat 17 Frs. Tel à Alexandre après 19 h au 02 47 54 27 28.

BON POUR UNE P.A. GRATUITE

Vous avez une petite annonce à passer concernant la PlayStation ou ses jeux ? C'est ici que ça se passe. Remplissez lisiblement les cases ci-dessous et renvoyez le bon à l'adresse indiquée. Les abonnés étant prioritaires, il leur faut joindre leur dernière étiquette d'expédition. Les prochaines P.A., c'est dans PlayStation Magazine n°16 en kiosque en janvier prochain. Rendez-vous en janvier !

Attention ! Pour rester dans la légalité, nous demandons expressément aux lecteurs de spécifier dans leur P.A. TOUS les titres des jeux ainsi que leur PRIX. Nous nous réservons le droit de ne pas diffuser les annonces douteuses. Merci de votre compréhension.

N°16

Votre département

☐ ACHAT ☐ ECHANGE ☐ VENTE

PLAYSTATION - PA - 6 bis, rue Fournier 92588 Clichy Cedex

cauet 6:00
totale éclate
10 000 francs cash
confessions
SKYROCK
PREMIER SUR LE RAP

annonces

Département 40
Vends PlayStation avec 6 jeux : Wing Commander 4, ISS Pro, Soulblade, Destruction Derby 2, Need for Speed, Total NBA 96 + 6 CD démos + 1 musique collector + 1 MC + 2 pads, le tout en parfait état à 1800 Frs. Tel à Alex au 05 59 64 13 82.

Département 45
Vends ou échange jeux PlayStation : Bust a Move 2 : 135 Frs, démos jouables : Explosive Racing, Pandemonium 2, Formula One, Tekken 2, Crash Bandicoot, WipEout 2097, Destruction Derby 2, Monster Trucks : 15 Frs la démo ou 70 Frs le tout. Tel à Julien au 02 38 89 25 53.

Département 57
Vends plus de 20 jeux PlayStation, achète accessoires, CD démos, jeux et une PlayStation en panne, accepte toutes offres. Tel à Neumann Franck 6 Rue d'Epinal 57730 Macheren ou tel au 03 87 92 81 93.

Département 58
Vends Gex 80 Frs, Tobal n°1 : 130 Frs, Formula One 150 Frs, Swagman 170 Frs, ISS Pro 180 Frs. Tel au 03 86 36 05 80.

Département 59
Vends ou échange Formula One, Disruptor, Porsche Challenge, Final Doom, Fifa 96 de 120 à 200 Frs. Tel au 03 20 81 05 33 à Gilles.

Département 59
Vends Soulblade, V-Rally, Warcraft 2 : 220 Frs pièce et vends Command and Conquer 200 Frs. Tel au 03 28 27 06 04 dans la région de Dunkerque.

Département 59
Vends Formula One 97 : 260 Frs, Formula One 120 Frs, Fifa 97 : 150 Frs, Les Chevaliers de Baphomet 180 Frs, pistolet Access Predator 120 Frs. Tel au 03 20 04 75 02.

Département 60
Vends Total NBA TE : 120 Frs ou échange contre autre jeu. Tel à Aurélien au 03 44 09 15 85 après 18 h.

Département 62
Vends Rayman 50 Frs, Need for Speed II 200 Frs, ISS Pro 200 Frs, volant et pédalier type analogique 300 Frs. Tel à Yannick après 17 h au 03 21 65 11 02.

Département 62
Vends jeux : Tomb Raider, Soviet Strike, Crash Bandicoot, Die Hard Trilogy, Resident Evil, Kileak the Blood, WipEout 97, le lot 900 Frs ou 170 Frs pièce. Tel après 19 h au 03 21 40 91 87.

Département 64
Vends volant et pédalier Mad Catz neuf, acheté le 3/11/97, garantie jusqu'au 3/02/98 : 300 Frs. Tel au 05 59 43 71 48.

Département 67
Vends Legacy of Kain 10 Frs ou échange contre Les Chevaliers de Baphomet. Tel à Alexandre au 03 88 28 01 12.

Département 67
Vends Tekken 2 : 200 Frs, Micro Machines V3 : 220 Frs, Command and Conquer 240 Frs ou échange contre Warcraft II, Die Hard Trilogy, V-Rally, Formula One 97, Vandal Hearts ou Smash Court Tennis. Tel à Sébastien au 03 88 68 35 57.

Département 67
Vends Rage Racer 200 Frs, Jet Rider, Wing Commander 3, Alien Trilogy 100 Frs, Tekken, Toshinden, WipEout 70 Frs. Tel à Alexis au 03 89 74 59 73.

Département 69
Vends PlayStation + MC + RGB + 2 pads + volant Madcatz + V-Rally, Destruction Derby, Rage Racer, Tokyo Hightway Battle, Kart Duel, Fifa 97 + 10 CD de démos : 2800 Frs. Tel à Julian au 04 78 44 33 83.

Département 69
Vends PlayStation + 2 manettes + MC + V-Rally + 12 CD démos : 800 Frs. Tel au 04 78 64 88 29.

Département 69
Vends jeux : Last Report 150 Frs, Burning Road 150 Frs, Pro Pinball 150 Frs, Super Sonic Racers 120 Frs, Tunnel B1 120 Frs, Hyper Tennis 120 Frs, Shellshock 100 Frs, Toshinden 90 Frs, manette Arcade Ascii 250 Frs. Tel au 04 78 45 00 29.

Département 72
Vends Sim City 2000, sans notice : 100 Frs. Tel à Peter au 02 43 87 44 37 aux heures de repas sur Sarthe uniquement.

Département 74
Vends Hercule, Croc, Oddworld à 250 Frs, Soviet Strike, Resident Evil à 130 Frs, Fade to Black à 50 Frs, cherche contacts sur Annecy et environs. Tel à Thierry au 06 11 12 65 90.

Département 74
Vends Die Hard Trilogy 18 Frs, Formula One 140 Frs, Les Chevaliers de Baphomet 140 Frs ou échange contre Bust A Move 2, LBA, L'Odyssée d'Abe, Overblood, Legacy of Kain. Tel à Amaud au 04 50 51 38 23.

Département 75
Vends V-Rally, ISS Pro et Warcraft 2 à 275 Frs, Sim City 2000 à 250 Frs. Tel à Benoît au 01 45 20 51 55.

Département 75
Vends Legacy of Kain 130 Frs, Vandal Hearts 180 Frs. Tel à Fabrice au 01 45 39 29 88 après 19 h 30.

Département 75
Vends V-Rally, Iss Pro et Warcraft 2 : 275 Frs et Sim City 2000 à 250 Frs. Tel à Benoit au 01 45 20 51 55.

Département 76
Vends Total NBA 96, Adidas Power Soccer 190 Frs, The Need for Speed 210 Frs, Die Hard Trilogy, Cool Boarders 250 Frs, Micro Machines V3 260 Frs, frais de port 20 Frs. Tel à Jonathan au 02 35 82 06 31 après 17 h 30.

Département 77
Vends Sim City 2000 : 200 Frs, NBA in the Zone 2 : 150 Frs contre Moto Racer, Theme Hospital, Ace Combat 2, Parappa the Rapper, Broken Sword 2, Toca Touring Car ou achète entre 200 et 250 Frs. Tel à Jean-Dominique au 01 60 74 40 50 après 17 h.

Département 77
Vends jeux PlayStation de 80 à 200 Frs : Toshinden 2, DBZ 22, Die Hard Trilogy, Tekken, Tobal n°1, Les Chevaliers de Baphomet, Tekken 2, Extreme Games, WipEout, Ridge Racer Revolution + 2 CD de démos à 10 Frs pièce (1 offert si jeu acheté). Tel à Fabien au 01 64 02 99 02.

Département 77
Vends Soulblade et Jonah Lomu Rugby 250 Frs l'un. Tel à Franck après 18 h au 01 60 74 21 26.

Département 78
Vends ou échange Skeleton Warrior, Tunnel B1 : 149 Frs, Final Doom, Twisted Metal, Myst, Overblood 199 Frs, Rebel Assault 2, Soulblade, V-Rally : 249 Frs. Tel à Willy au 01 30 93 28 16.

Département 78
Vends Tomb Raider, Chevaliers de Baphomet, Legacy of Kain 150 Frs l'un. Tel à Alban le week-end (après-midi) au 01 34 65 05 31.

Département 78
Vends PlayStation + 1 pad : 750 Frs (+ éventuellement XCom + Fade to Black), prix à débattre. Tel à Cédric après 17 h 30 au 01 39 18 12 32.

Département 78
Vends PlayStation + V-Rally, Micro Machines V3, WipEout 2097, Destruction Derby, Ridge Racer Revolution + 2 pads +14 CD de démos + Madcatz (volant et pédalier) : le tout pour 2700 Frs à débattre. Tel à Sylvain au 01 30 91 92 79.

Département 78
Vends Resident Evil 150 Frs, Cheesy 100 Frs, Formula One 150 Frs, achète volant et pédalier 200 Frs, achète jeux récents (Croc, Nuclear Strike...) entre 150 et 200 Frs. Tel au 01 39 55 99 11 à Ludo.

Département 78
Vends les Chevaliers de Baphomet 200 Frs. Tel à Christophe au 01 30 55 06 73.

Département 78
Vends Destruction Derby 2 : 140 Frs, Fifa 97 : 130 Frs, Street Fighter Alpha 2 : 150 Frs, Tekken 80 Frs. Tel au 01 39 69 21 91.

Département 80
Vends Die Hard Trilogy + pistolet Predator : 300 Frs. Tel à Philippe au 03 22 74 79 29.

Département 81
Vends Tomb Raider, International Moto 200 Frs pièce. Tel à Sébastien au 05 63 38 04 21 ou sur Tatoo au 06 57 71 35 08.

Département 85
Vends LBA VF, Legacy of Kain, Street Racer : 150 Frs le jeu. Tel au 02 51 37 82 51.

Département 87
Vends Command and Conquer (état neuf) + codes : 230 Frs à débattre. Tel au 05 55 75 97 22 à Michael après 17 h 30.

Département 91
Vends jeux PlayStation 250 Frs : SF2 Ex, FF7, Moto Racer, Tomb Raider 2, Colony Wars, Hercule, Ace Combat 2. Tel à Michael au 01 69 30 80 42.

Département 91
Vends Formula One 100 Frs à débattre. Tel à Jean-Cyril au 01 69 31 24 07.

Département 91
Vends Die Hard Trilogy entre 150 et 200 Frs. Tel après 18 h au 01 60 11 81 17.

Département 91
Vends Rayman, Kileak the Blood, Doom 100 Frs, Formula One, Tomb Raider 150 Frs, Excalibur, Lifeforce Tenka, Jurassic Park 220 Frs. Tel au 01 60 84 30 43.

Département 91
Vends cable Euro-AV en très bon état : 250 Frs. Tel à Sébastien après 17 h 30 au 01 69 48 62 01.

Département 91
Vends Worms 100 Frs et iss Pro 250 Frs. Tel à Fabrice au 01 69 06 25 28 après 17 h 30.

Département 91
Vends Ridge Racer et Fifa 96 à 100 Frs et Resident Evil, DBZ, Tekken 2, Burning Road, Destruction Derby 2, Command and Conquer, Worms à 200 Frs à débattre. Tel au 01 64 93 92 25.

Département 91
Vends Tomb Raider entre 200 et 250 Frs. Tel au 01 60 11 81 17 après 18 h.

Département 91
Vends console + MC + 2 manettes + 8 jeux (Soulblade, Tomb Raider, Die Hard Trilogy) + 15 démos avec magazines, le tout pour 2200 Frs. Jérôme Pasquelin 75, avenue Jean Magnet 91170 Vitry Chatillon.

Département 92
Vends jeux PlayStation : Soulblade 250 Frs, Legacy of Kain, Destruction Derby 200 Frs, Casper, Spot goes to Hollywood, Tobal n°1 180 Frs pièce, Fade to Black, Motor Toon 2, Return Fire, Alone in the Dark 100 Frs pièce. Tel au 01 40 92 81 93.

Département 92
Vends jeux : Adidas Power Soccer 96, Resdent Evil, Extreme Game 150 Frs. Tel à William au 01 47 86 34 63.

Département 92
Vends V-Rally 250 Frs, PlayStation Mag n°8/9/11 avec CD : 30 Frs et CD du n°3 : 15 Frs. Tel à Arnaud au 01 46 65 72 59 entre 18 et 21 h.

Département 92
Vends PlayStation + manette : le tout pour 800 Frs (dans son emballage d'origine). Tel au 01 46 32 68 87.

Département 92
Vends Rayman à 130 Frs, Twisted Metal à 160 Frs, Mortal Kombat 3 : 100 Frs échange possible avec NFS2, Les Chevaliers de Baphomet, Raging Skies sur Paris et 92/94 uniquement. Tel au 01 46 64 71 64 à Stéphane.

Département 92
Vends jeux PlayStation : Resident Evil, Micro Machines V3, Escalibur 200 Frs pièce. Tel au 01 47 33 89 98 à Pascal.

Département 93
Vends Chronicle of the Sword 100 Frs, Micro Machines V3 : 250 Frs ou échange contre Spider, V-Rally, Fighting Force. Tel à André au 01 48 59 47 97.

Département 93
Vends PlayStation + 1 pad + 1 MC + 6 jeux (Johnny Bazookatone, Raiden Project, Tekken, Sim City 2000, NBA Live 97 et Fifa 97) ainsi que 14 CD de démos, le tout pour 1500 Frs à débattre. Tel à Manuel au 01 48 54 33 87.

Département 94
Vends Soulblade 150 rs, Return Fire 100 Frs, Warcraft 2 : 200 Frs, Resident Evil 150 Frs, Soviet Strike 100 Frs. Tel au 01 45 69 37 28 à Yvan ou Jérôme.

Département 94
Vends V-Rally 240 Frs, Tekken 2 : 190 Frs, Destruction Derby 2 : 180 Frs, Resident Evil 185 Frs, Street Racer 180 Frs, Porsche Challenge 140 Frs, True Pinball + CD démos : 150 Frs. Tel à Philippe au 01 46 82 51 30 après 18 h en région parisienne, recherche The Last Report...

Département 94
Vends Tomb Raider 150 Frs, Formula One 200 Frs, Formula One 97 : 250 Frs, Resident Evil 150 Frs, Soulblade 200 Frs, Command and Conquer 200 Frs, V-Rally 200 Frs. Tel à Christophe au 01 43 77 49 51.

Département 94
Vends ou échange Rage Racer Revolution, Tekken 2, Soviet Strike à 150 Frs ou contre Tomb Raider, Die Hard Trilogy, Cool Boarders, V-Rally. Tel au 01 48 84 95 23 après 18 h.

Département 94
Vends Sim City 2000, V-Rally, Burning Road, DD2, Discworld, Air Combat entre 60 et 200 Frs pièce. Tel à Christine Barsi après 17 h au 01 48 77 23 99.

Département 94
Vends Formula One 97 : 290 Frs, Soulblade, ISS Pro 240 Frs, DD 2, Sampras Extreme, WipEout 2097 : 190 Frs pièce, Pandemonium, Crash Bandicoot, Myst, Les Chevaliers de Baphomet, Bust a Move 2 : 150 Frs, NBA in the Zone 100 Frs, jeux en excellent état, port inclus. Tel à Thierry au 06 07 12 15 77.

Département 94
Vends Tekken 2 : 200 Frs, Destruction Derby II à 200 Frs, Oddworld 250 Frs, état neuf. Tel à Philippe au 01 46 82 51 30 après 18 h.

Département 95
Vends V-Rally 190 Frs, Player Manager 100 Frs, Resident Evil 130 Frs, Fifa 97 : 110 Frs, achète Nuclear Strike, envoi en contre remboursement. Tel à Guy-Eric au 01 30 40 93 55.

Département 95
Vends Cool Boarders, Sim City 2000, Tomb Raider, Command and Conquer entre 150 et 200 Frs et PlayStation Mag de n°6 au n°13 avec CD 15 Frs. Tel à Baptiste au 01 30 25 14 45.

-25F

VALABLE SUR L'OCCASION
A PARTIR DE 200F D'ACHAT

SCOREGAMES
MULTIMEDIA

LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX VIDEO NEUF & OCCASION EN FRANCE !

TOMB RAIDER II — 349F
CRASH BANDICOOT II — 329F
STREET FIGHTER EX — 299F
ALERTE ROUGE — 329F
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET II — 329F
FINAL FANTASY VII — 369F
TIME CRISIS + GUN — 529F
FIFA 98 — 349F
DUKE NUKEM — 349F
DBZ FINAL BOUT — 329F
PANDEMONIUM II — 349F
M6 TURBO RACING — 349F
JERSEY DEVIL II — 349F
TEST DRIVE 4 — 349F
NBA 98 — 349F
DINASTY WARRIOR — 349F
MOTO RACER — 349F
FIGHTING FORCE — 349F
FORMULA ONE 97 — 369F
NASCAR 98 — 349F

LE PLUS GRAND CATALOGUE DE JEUX VIDEO SUR MINITEL & TELEPHONE

MISE A JOUR QUOTIDIENNE !

- PRIX DE VENTE DES JEUX
- LISTE ET HORAIRES DES MAGASINS
- TRUCS ET ASTUCES
- COTE ARGUS & REVENTE DE VOS JEUX
- DEMANDEZ LE NOUVEAU CATALOGUE 128 P.

EXCLUSIVEMENT PAR MINITEL OU 08 36 685 686

3615 SCOREGAMES
OU PAR TELEPHONE
08 36 685 686

GAGNEZ **24** NINTENDO 64
ET DES DIZAINES DE BONS D'ACHATS !

RECONNAISSEZ L'ACTEUR QUI A ENREGISTRE LE 36 68
ET GAGNEZ DES MILLIERS DE BONS D'ACHAT EN REPONDANT SUR LE SERVICE

MAD CATZ
PlayStation
VOLANT M
44

SONY
PAD ANALOGI
199F

SONY
PlayStation
MULTI TAP SON
249F

SCOREGAMES
MULTIMEDIA

VOUS INVITE A VENIR FETER NOEL DANS VOTRE MAGASIN LE PLUS PROCHE MEME LES DIMANCHES 7, 14 & 21 DECEMBRE !

790F
OCCASION +80F
DE BONS D'ACHAT CADEAU

VENEZ RETIRER LE NOUVEAU CATALOGUE 128 PAGES DANS L'UN DES 28 MAGASINS SCOREGAMES OU PAR MINITEL ET 08 36 685 686

NOS ADRESSES

ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
(Face au métro St Lazare)
Tél : 01 53 320 320

JUSSIEU
46 rue des Fossés St Bernard
75005 PARIS (M° Jussieu)
Tél : 01 43 29 59 59

ST MICHEL
56 boulevard St Michel
75006 PARIS
(RER Luxembourg)
Tél : 01 43 25 85 55

VICTOR HUGO
137 avenue Victor Hugo
75116 PARIS (M° V. Hugo)
Tél : 01 44 05 00 55

VAUGIRARD
365 rue de Vaugirard
75015 PARIS
(M° Convention)
Tél : 01 53 688 688

CHELLES (77)
C.cial Chelles 2 Nat.34
77508 CHELLES
Tél : 01 64 26 70 10

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 VERSAILLES
Tél : 01 39 50 51 51

LA DEFENSE (92)
C. cial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél : 01 47 73 00 13

BOULOGNE (92)
60, av. du G. Leclerc - Nat. 10
92100 BOULOGNE
M° Billancourt
Tél : 01 41 31 08 08

ANTONY (92)
25 av. de la Div. Leclerc Nat. 20
92160 ANTONY (RER B)
Tél : 01 46 665 666

AULNAY (93)
C.cial Parinor - Niv. 1
93606 AULNAY SOUS BOIS
Tél : 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
63 av. Jean Lolive Nat. 3
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 321

ST DENIS (93)
C.cial St Denis Basilique
6 pas. des Arbaletriers
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 01

CRETEIL (94)
5 r. du G.Leclerc
94000 CRÉTEIL
(r. piétonne, Créteil Village)
Tél : 01 49 81 93 93

KREMLIN BICETRE (94)
30 bis av. de Fontainebleau
94270 KREMLIN BICÊTRE
Tél : 01 43 901 901

FONTENAY SOUS BOIS (94)
C.cial Val de Fontenay
94120 FONTENAY SOUS BOIS
(A côté de Toys r' us)
Tél : 01 48 76 6000

CERGY PONTOISE (95)
C.cial Cergy 3 Fontaines
(face à la "tête dans les nuages")
95000 CERGY
Tél : 01 34 24 98 98

TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
31000 TOULOUSE
Tél : 05 61 216 216

COMPIEGNE (60)
37 cours Guynemer
60200 COMPIÈGNE
Tél : 03 44 20 52 52

AMIENS (80)
19 rue des Jacobins
(Galerie des Jacobins)
80000 AMIENS
Tél : 03 22 97 88 88

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 POITIERS
Tél : 05 49 50 58 58

LILLE (59)
52 Rue Esquermoise
(la Tête dans les Nuages)
59000 LILLE
Tél. : 03 20 519 559

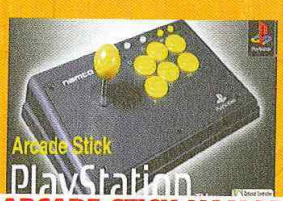
ORGEVAL (78)
C.cial Art de Vivre Niv.1
(face "Le Cercle")
78630 ORGEVAL
Tél : 01 39 08 11 60

CORBEIL (91)
C.cial VILLABE
(face au Mc Donald)
91813 VILLABE
Tél : 01 60 86 28 28

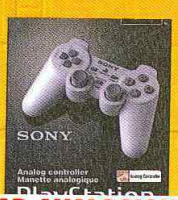
LE MANS (72)
44, 48 av. du Gén. De Gaulle
72000 LE MANS
Tél : 02 43 23 4004

CHENNEVIERES (94)
C.cial PINCE-VENT
Nationale 4
94490 ORMESSON
Tél : 01 45 939 939

VOLANT MAD CATZ
449F



ARCADE STICK NAMCO
369F



PAD ANALOGIQUE
199F

ZERO PAD
99F

MEMORY CARD
89F

MULTI TAP SONY
249F

CABLE RGB
129F

SCORE-GAMES VPC (9h - 19h30)

6, rue d'Amsterdam - 75009 PARIS - Tél : 01 53 320 320

LES PRIX INDIQUES SONT VALABLES EN VPC UNIQUEMENT

Nom ..... Prénom .....
Adresse ..... Ville : .....
Code Postal..... Date de Naissance...../...../..... Code client
N° de tél. : .....

Jeux	Console	Neuf	Occasion	PRIX
INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT (AU MEME PRIX) EN CAS DE RUPTURE DE STOCK				
FRAIS DE PORT EN ENVOI 48H (1 à 6 jeux 29F pour métropole uniquement) OU CONSOLE 60F				.....F
FRAIS DE PORT EN ENVOI 24H (1 à 6 jeux 49F pour métropole uniquement) OU CONSOLE 80F				.....F
TOTAL A PAYER				

❑ Chèque ❑ Mandat
❑ Carte bancaire
Expire le ...../.....
Signature :

Nous contacter pour vos envois en dehors de la France métropolitaine

LIVRAISON 24H CHRONOPOST

ILLUSTRATIONS NON CONTRACTUELLES. PRIX SOUS RÉSERVE D'ERREUR TYPOGRAPHIQUE

RC B 383215603 PUBLICATION DU DÉCEMBRE 1997

Critiques

Complément indispensable à notre guide d'achat 97, l'avis de notre rédaction sur les jeux du moment. Du très bon, du bon et du moins bon, mais toute l'actualité de la PlayStation traitée dans nos pages. Il ne vous reste plus qu'à faire votre choix.

	J.-F. Morisse	N. Nini	J. Santoni	G. Szriftgiser	B. Janssens	Et vous ?
ACTUA SOCCER 2 (128)	5	6	3	5	4	
ADIDAS POWER SOCCER 2 (126)	6	7	7	6	4	
ALERTE ROUGE (94)	8	7	7	7	4	
COLONY WARS(106)	8	9	8	8	9	
CRASH BANDICOOT 2 (114)	8	9	8	8	9	
CHEVALIERS DE BAPHOMET 2 (98)	7	8	7	7	8	
DEVIL'S DECEPTION (134)	6	6	6	6	4	
FIFA'98 (122)	8	8	8	8	8	
FORMULA KARTS (138)	6	7	6	6	6	
FROGGER (140)	5	7	5	6	4	
JERSEY DEVIL (132)	6	6	7	7	7	
NBA LIVE'98 (130)	7	7	8	7	4	
PANDEMONIUM 2 (118)	7	7	7	7	6	
TIME CRISIS (102)	8	7	7	7	7	
TOCA TOURING CAR (112)	7	8	7	7	7	
TOMB RAIDER II (86)	8	7	8	7	6	
VERSAILLES (142)	5	7	4	5	4	

LE BAREME DES NOTES

1 EUH, ON PARLE BIEN D'UN JEU VIDÉO, LÀ, NON?

2 LAISSEZ TOMBER, Y'A RIEN À VOIR !

3 AMUSANT TROIS SECONDES ET DEMI.

4 OUAIS, PEUT MIEUX FAIRE.

5 TOUT JUSTE MOYEN.

6 ÇA COMMENCE À ETRE INTÉRESSANT.

7 ENFIN UN BON TITRE !

8 TRES TRES BON !

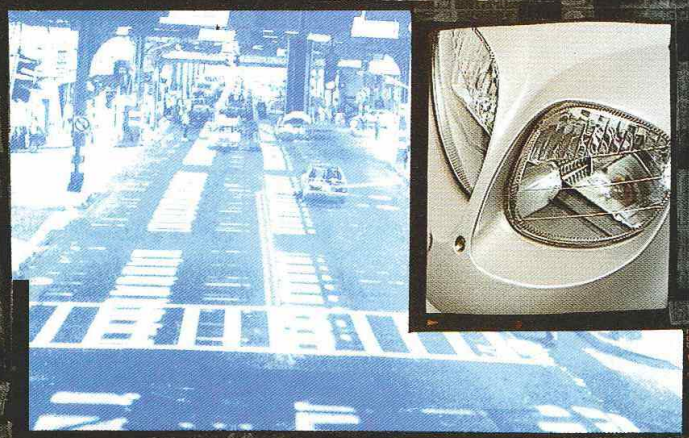
9 EXCEPTIONNEL !

10 LE MUST, UN COMME ÇA TOUS LES 10 ANS.

PLAYSTATION MAGAZINE est édité par la société HACHETTE - DISNEY - PRESSE SNC au capital de 100 000 francs, locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526.
Siège social 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex Tél. : 01 41 34 87 75 Fax : 01 41 34 87 99.
Tél Abonnement : 01 44 89 41 16.
Gérants Bruno Lesouef, Fabrice Plaquevent.
Directeur Délégué Adjoint Pascal Traineau.
Associés HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA).
Directeur de la publication Fabrice Plaquevent.
Directeur de la rédaction Olivier Scamps.
Rédacteur en chef Jean-François Morisse. morisse@club-internet.fr.
Rédacteur en chef adjoint Nourdine Nini. trazom@club-internet.fr.
Directeur artistique Alain Langlois.
Premier maquettiste Christophe Gourdin.
Maquette Marie Hédon, Stéfanie Brunelle, Catherine Branchut, Sonia Caron et Jah Rastafarai.
Secrétaire de rédaction Ivan Gaudé. ***Correctrice :*** Cécile Lando.
Corrections Photographiques Stéphane Leclercq ***Illustrateur*** Pi XX.
Publicité Claudine Lefebvre (01 41 34 87 25), Antoine Tomas (01 41 34 86 93).
Assistante Cécile-Marie Reye (01 41 34 87 28).
Secrétariat Laurence Geuffroy.
Ont participé à ce numéro Benjamin Janssens, Kendy Ty, Vladimir Sebansky, Jean Santoni, Gregory Szriftgiser, Grégoire Hellot, Nicolas Moulin, Johnny Piano, Julien Chièze et Christophe Delpierre.
Dépot légal à parution.
Conseiller auprès de la rédaction François Hermellin.
Correspondant permanent aux Etats-Unis Morgan.
Tous droits de reproduction réservés.
Photogravure Champa.
Imprimé par Brodard Graphique, La Galiote-Prenant.
Distribution Transport Presse.
«PlayStation» est une marque déposée et est la propriété de Sony Computer Entertainment Inc.
Copyright de la couverture Crash Bandicoot 2 © Naughty Dog / Sony C.E.
Remerciements à Fleur Breteau, Liz Ashford, Richard Brunois, Sophie D'Almeras, Sophie Duchesne et Georges Fornay.
Ce numéro comprend un CD-Rom gratuit déposé sur la couverture, qui ne peut être vendu séparément. Ce numéro contient également un supplément gratuit de 16 pages jeté en quatrième de couverture sur l'intégralité du tirage.
Télématique 3615 PSNEWS, rédaction / animation : Frédéric Garcia.

Trekker ROAD

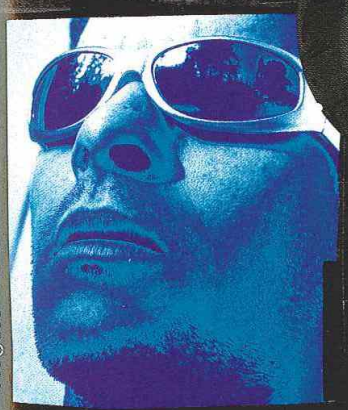
Seul un Trekker peut suivre la trace d'un Trekker.



PEUGEOT

Peugeot Motocycles-Mandeure 25706 Valentigney Cedex

Histoire de bouger, histoire d'un tour en ville... Pas d'histoire, le Trekker Road brise toutes les limites. Bitume, pavés, trottoirs, escaliers... Avec lui, on ne tombe jamais dans l'impasse. Pas étonnant que pour le suivre, cette fois, ce soit vraiment une histoire.



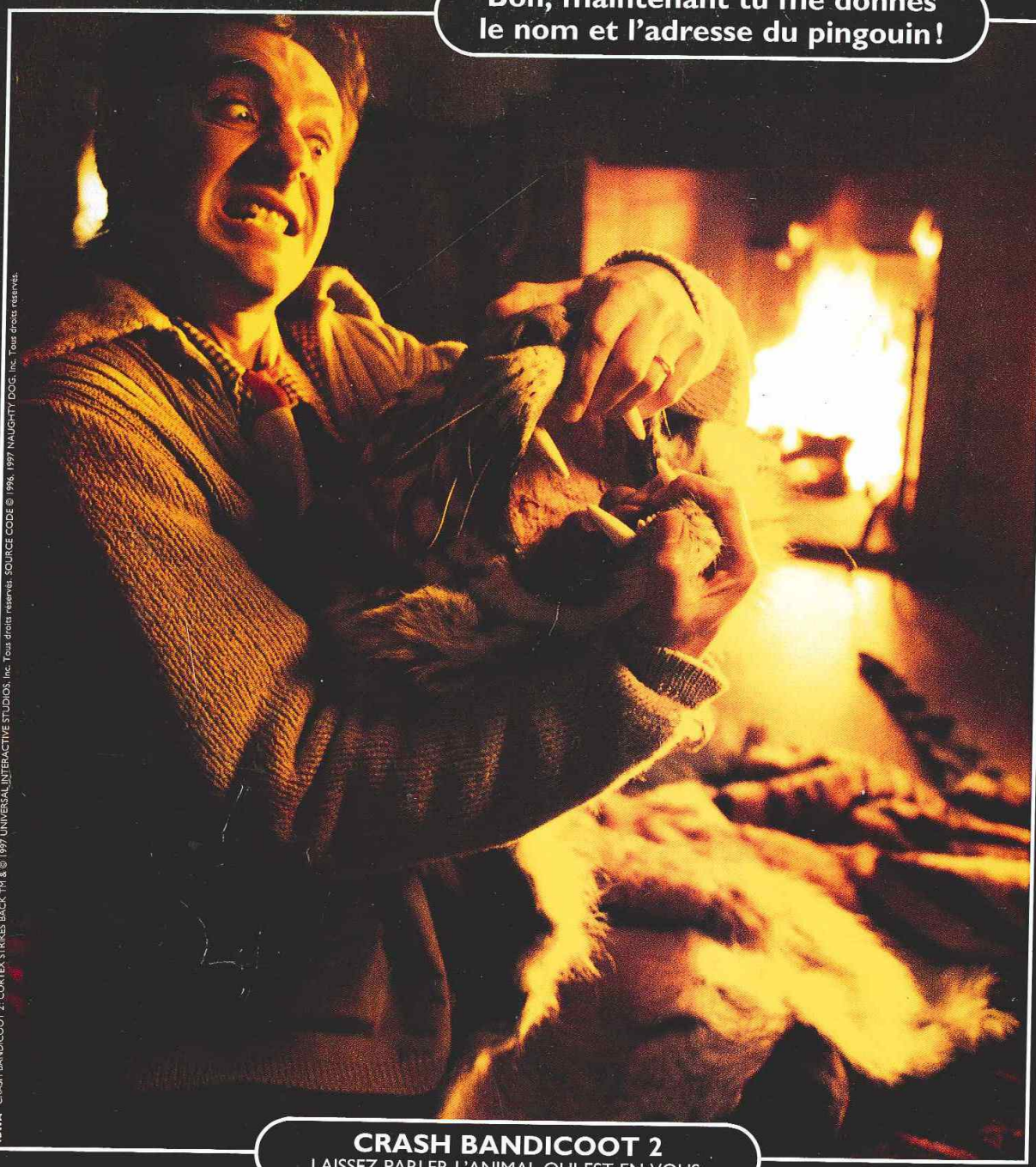
Trekker Road : 11 990 F - Prix TTC tarif 97/1 au 09/97.

36 15 PEUGEOT Scooters 1,29 F la minute

PEUGEOT MOTOCYCLES SYSTÈME QUALITÉ CERTIFIÉ ISO 9001

PEUGEOT MOTOCYCLES RECOMMANDE Esso

Bon, maintenant tu me donnes le nom et l'adresse du pingouin !



TBWA CRASH BANDICOOT 2 : CORTEX STRIKES BACK TM & © 1997 UNIVERSAL INTERACTIVE STUDIOS, Inc. Tous droits réservés. SOURCE CODE © 1996, 1997 NAUGHTY DOG, Inc. Tous droits réservés.

CRASH BANDICOOT 2

LAISSEZ PARLER L'ANIMAL QUI EST EN VOUS.

UNIVERSAL

UNIVERSAL INTERACTIVE STUDIOS

NAUGHTY DOG

http://www.playstation-europe.com

POWERLINE 08 36 68 22 02*

L'ACTUALITÉ DE LA PLAYSTATION 24H/24 ET LES CONSEILS DE SPÉCIALISTES EN DIRECT (2,23 F/MIN).

3615 PlayStation

Le service Minitel officiel de la PlayStation

PlayStation